# PlayStation® 2

REVISTA OFICIAL - ESPAÑA


#72 / ENERO 2007

ESPAÑA: 6,00 €

CANARIAS: 6,15 €

GRUPO ZETA


¡¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!!

5€

AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS

- NARUTO ULTIMATE NINJA (PS2)
- EYETOY PLAY SPORTS (PS2)
- TONY HAWK'S PROJECT 8 (PS2)
- PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PSP)
- STAR WARS LETHAL ALLIANCE (PSP)

# LOS MÁS DESEADOS DE 2007

PARA PS2 Y PSP

## TOMB RAIDER ANNIVERSARY

GOD OF WAR II

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

FINAL FANTASY XII

NARUTO 2 Y 3

ROGUE GALAXY

GHOST RIDER

¡Y 16 JUEGOS MÁS!

¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!

## BLACKSITE AREA 51

DESCUBRE EL SECRETO MEJOR GUARDADO DE MIDWAY

## TODAS LAS NOVEDADES DE PLAYSTATION 3

MOTORSTORM, VIRTUA FIGHTER 5, RIDGE RACER 7, FORMULA 1 CHAMPIONSHIP, VIRTUA TENNIS 3, FULL AUTO 2

t Drive Unlimited | Call Of Duty 3 | Sega MegaDrive Collection | Dungeon Siege: Throne Of Agony | Sonic Rivals Y MUCHOS MÁS ...

**STAFF**

GRUPO ZETA
FUNDADOR: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**

Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Comité Editorial: **Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña,José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés**

Director de Área de Revistas y Ocio: **José Luis García**
Director de Área de Prensa: **Román de Vicente**
Director de Área de Administración y Finanzas: **Conrado Carnal**
Director de Área de Servicios Corporativos: **Román Merino**
Director de Área de Comercial y Publicidad: **Pablo San José**
Director de Área de Distribución: **Vicente Leal**
Directora de Área de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**
Director de Área de Libros: **Faustino Linares**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: **Agustín Vitórica**

**REDACCIÓN**
Director: **Marcos García Reinoso**
Diseño y Dirección de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Francisco Caballero**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Javier Bautista, Raúl Barrantes, Isabel Garrido, J. Iturrioz, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

**UNIDAD DE REVISTAS** GRUPO ZETA

Director Adjunto del Área de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **María Moro**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
**902 104 694 de 9 a14 H.**

**PUBLICIDAD**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

**DELEGACIONES EN ESPAÑA**
**Centro:** Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares:** Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante:** Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur:** Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
**Norte:** Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
**Canarias:** Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
**Galicia:** Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

**DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO**
**Alemania:** IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

**Impresión:** Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
**Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
**Teléfono:** 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

**Depósito Legal:** M.50833-2000
**Printed in Spain**

**PlayStation 2 Revista Oficial** es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARI





# OTRA NAVIDAD PLAYSTATION

**SIN LUGAR** a dudas nos encontramos ante las últimas grandes navidades de PlayStation 2. Pero no es menos cierto que durante 2007 seguirán apareciendo grandes títulos que demostrarán, más que nunca, que el final de una consola lo marca el nacimiento de su sucesora más que sus limitaciones técnicas. Los millones de usuarios de PS2 serán testigos de una dulce y merecida transición hacia la auténtica nueva generación del videojuego con una sobresaliente colección de lanzamientos para el recién estrenado año. Jamás el ocaso de una máquina fue tan brillante y desde aquí queremos demostrarlo con un reportaje de todos los títulos que darán que hablar en la nueva temporada y que os dejará boquiabiertos. Final Fantasy XII, Tomb Raider Anniversary y God Of War II, por citar unos pocos, son nombres que brillarán con luz propia y marcarán el destino de una máquina que sigue y seguirá pidiendo guerra durante muchos, muchos meses. Al igual que la prácticamente recién nacida PSP, que será severamente bombardeada por una necesaria y contundente ración de lanzamientos exclusivos con contenido inalámbrico multijugador de alto voltaje. Un ejemplo, Metal Gear Solid Portable Ops. Y para los impacientes, qué mejor fecha que ésta para seguir alimentando ansiedades lúdicas en formato Blu-ray con creaciones de última generación, este mes especialmente centradas en las cuatro ruedas con sagas como Ridge Racer, Formula 1, Full Auto, o nuevas, pero ya clásicas incorporaciones, del calibre de MotorStorm, uno de los estandartes más altos y orgullosos de PlayStation 3. ¡Feliz Navidad y próspero año Nuevo!

*Marcos García*
» DIRECTOR


*Bruno Sol*
REDACTOR JEFE
«Quiero una viuda rica que me retire de los cierres»

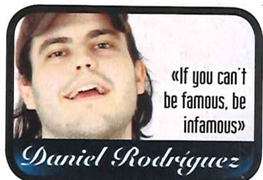

«Chincha rabiña, me ha tocado un mp4 en el sorteo de Navidad...»
*Ana Márquez*


«Soy como García Lorca, la ballena asesina»
*Pedro Berruezo*


«Si controlas tu viaje, serás feliz (Leño)»
*Roberto Serrano*


«No aguanto bajo el agua como lo hacía antes»
*Lázaro Fernández*


«¡¡Quitadme esta foto ya!!»
*Natalia Muñoz*


«If you can't be famous, be infamous»
*Daniel Rodríguez*

## CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

- LAS FIESTAS DESPUNTAN EN CUANTO NÉMESIS LAS ABANDONA. PERO LE QUEREMOS (LEJOS) IGUAL.
- NUESTRO QUERIDO STAN BY SE HACE CON UNA TELE GIGANTE EN LA FIESTA DE ELECTRONIC ARTS.
- ANNA RIVALIZA A LA GRAN PAULINA CON SUS MODELITOS ¡MUUUUUY CUQUIS!
- LA LISTA DE LOS REYES MAGOS: THE ELF, UNA VIDA EXTRA; NÉMESIS, UNA CHAQUETA NUEVA (NO DE PANA);
- LAST MONKEY, MEDIA RELACIÓN SENTIMENTAL; SUPERNENA NADA, QUE YA TIENE DE TODO Y REPE;
- JOHN TONES, UNA CABEZA DE ALIEN DESPROPORCIONADA; R. DREAMER, UNA GUITARRA ACÚSTICA OVATION ELITE;
- ANNA, UN VIAJE CON SPARROW AL PAÍS DE NUNCA JAMÁS; DOC, UNA PS3 ANTES DE MARZO.
- H.V., LA MEJOR COMPAÑÍA EN LAS FIESTAS. LE ADORAMOS, LE QUEREMOS Y LE IDOLATRAMOS, JE JE.
- LOS EX-TRABAJADORES DE OTRAS REVISTAS SE MUEREN POR TRABAJAR CON NOSOTROS... NORMAL.
- VOLVEMOS A QUEDAR CON LAS CHICAS Y CHICOS DE CUORE. YA OS CONTAREMOS...



## Reportajes

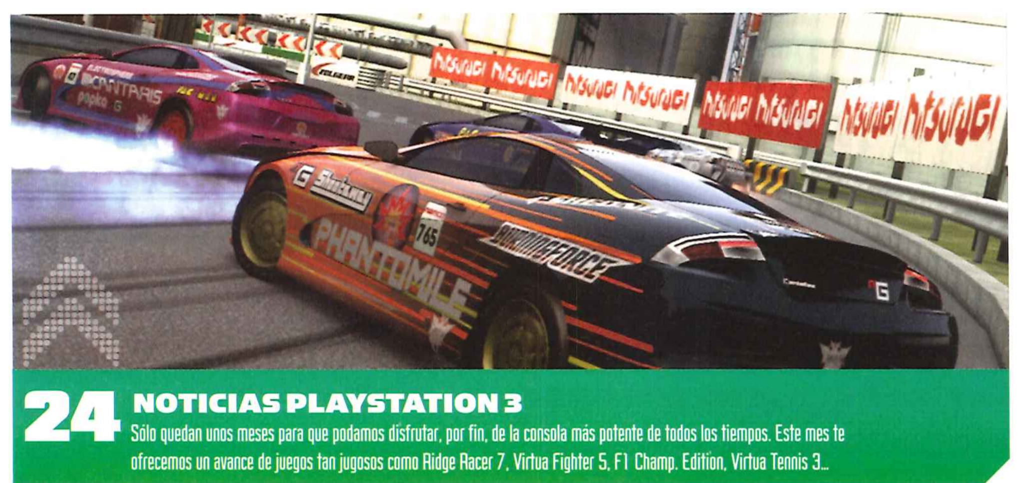
DESCUBRE TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TUS JUEGOS FAVORITOS



*Especial*

# LOS MEJORES DE 2007

**46** Te desvelamos los títulos que más darán que hablar a lo largo de este año. 25 páginas dedicadas a juegos tan esperados como Tomb Raider Anniversary, Final Fantasy XII, Metal Gear Solid Portable Ops, God Of War II...



**24 NOTICIAS PLAYSTATION 3**

Sólo quedan unos meses para que podamos disfrutar, por fin, de la consola más potente de todos los tiempos. Este mes te ofrecemos un avance de juegos tan jugosos como Ridge Racer 7, Virtua Fighter 5, F1 Champ. Edition, Virtua Tennis 3...



**38 BLACKSITE AREA 51**

Viajamos en exclusiva hasta Austin, Texas, para conocer cómo será el nuevo y prometedor lanzamiento de Midway. La caza del alien no ha hecho nada más que comenzar...

## ¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



REGALAMOS:

- 10 PACKS GUITAR HERO II (PS2)+GUITARRA
- 15 FORD STREET RACING L.A. DUEL (PSP)
- 15 TAITO LEGENDS POWER-UP (PSP)
- 8 BUBBLE BOBBLE EVOLUTION (PSP)
- 8 PILOT ACADEMY (PSP)
- 8 SPACE INVADERS EVOLUTION (PSP)

# Sumario

**# 72 ENERO 2007**





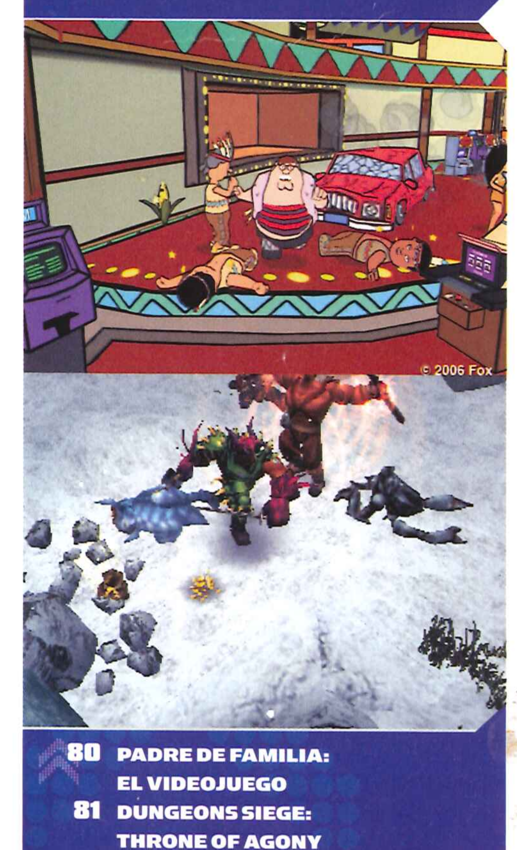

## Versión Beta

PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA



### TEST DRIVE UNLIMITED

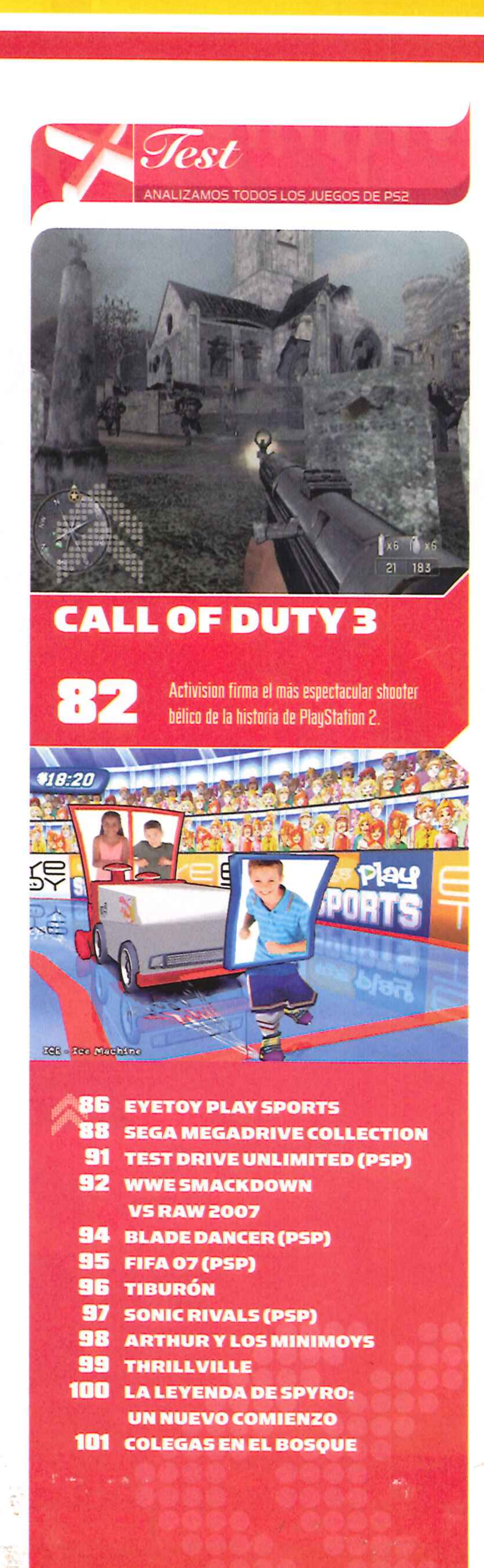
**78** Atari plantará cara a la saga Gran Turismo con este sensacional simulador de conducción.






## Test

ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2



### CALL OF DUTY 3

**82** Activision firma el más espectacular shooter bélico de la historia de PlayStation 2.



## Playstyle

...Y CÓMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA





## Secciones




11
Demos Jugables
Prueba antes que nadie la última joya de Clover Studio que llegará a nuestro continente, disfruta como un niño con Arthur y los Minimoys o prepárate para la votación de Los Mejores de 2006 recordando algunos de los grandes títulos que nos deja este año.
PlayStation 2
11
DEMOS JUGABLES
DVDESAFÍO
¿Quieres ganar un juego demostrando tus habilidades a los mandos?
En cada número te propondremos un reto diferente. Ponte las pilas porque sólo los cinco mejores (y más rápidos) de cada mes tendrán premio.
¿Serás capaz de superar el reto Okami?
Practica con el pincel y consigue superar el tercer capítulo de nuestra demo de Okami. Envíanos una foto del final del nivel antes del 5 de enero a dvdesafio.ps2@grupozeta.es. Si tu email está entre los cinco primeros te regalamos la versión completa del juego. Sólo serán válidas las fotos acompañadas de nombre, apellidos y dirección postal completa para poder enviar el premio a los ganadores.
GANADORES
LOS SIMS 2 MASCOTAS
Daniel Plaza Ruiz
Cristina López Merino
Rafael Albajez Vargas
Gastón Bermúdez Rochietti
Ramón Arcas Notario





01

## OKAMI



**QUÉ OFRECE** Probar antes que nadie esta mágica aventura que no llega a Europa hasta febrero.

02

## ARTHUR Y LOS MINIMOYS



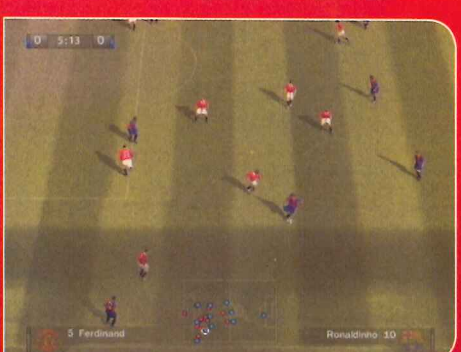
**QUÉ OFRECE** Conocer la conversión lúdica del largometraje de animación de Luc Besson.

03

## PRO EVOLUTION SOCCER 6



**QUÉ OFRECE** Disputar medio partido con cinco selecciones internacionales como España, Brasil o Italia.




04

## FIFA 07



**QUÉ OFRECE** Disputar medio partido con seis clubes internacionales como Barça, Manchester Utd. o Milán.




05

## NEED FOR SPEED CARBONO



**QUÉ OFRECE** Tres coches para probar el Autoscultp y con los que recorrer tres circuitos.



06

## LEGO STAR WARS II



**QUÉ OFRECE** Probar la última aventura «lego-galáctica» y conseguir personajes para la versión final.




07

## F1 06





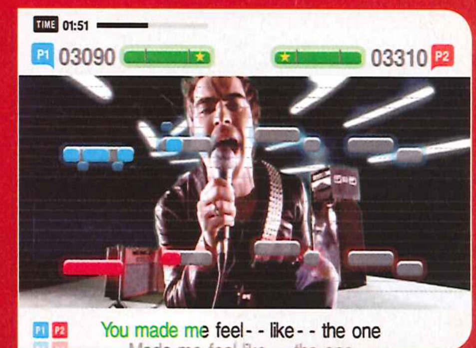
**QUÉ OFRECE** Una carrera rápida con el piloto que quieras a través de los circuitos de Nürburgring o Cataluña.

08

## DRAGON QUEST: EL PERIPLO...




**QUÉ OFRECE** Disfrutar de una hora de juego tanto en el modo Historia como en el modo Combate.



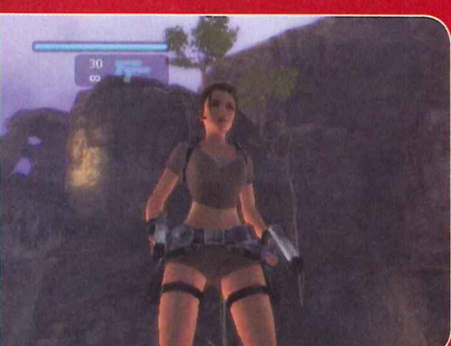


09

## SINGSTAR: ROCKS!



**QUÉ OFRECE** Dos canciones de la versión española del juego y otras dos exclusivas de nuestra demo.




10

## TOMB RAIDER LEGEND



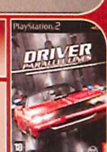

**QUÉ OFRECE** Manejar a la arqueóloga más famosa del panorama lúdico a través del nivel de Bolivia.





11

## DRIVER: PARALLEL LINES



**QUÉ OFRECE** Una persecución policial tras la que podrás recorrer libremente las calles de Nueva York.


eragon
Culmina la leyenda de los Jinetes de Dragones
eragongame.com
20th Century Fox
PlayStation.2
PSP
XBOX 360
PC DVD ROM
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
12+
16+
www.pegi.info
www.pegi.info
Precio de la descarga: 4 euros. Coste de navegación emocion: 0.50euros por conexión de 10 minutos. Imp. ind. no inlcuidos. Envio y recepcional 404 gratuitos. Eragon™ & ©2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derec



Lucha como Eragon junto a tu poderosa dragona Saphira o montado sobre ella.



Destruye a tus enemigos en un intenso sistema de combate, con forcejeos, combos y ataques de magia devastadores.



Combina fuerzas con Brom o Murtagh en cualquier momento del juego a través del modo cooperativo para dos jugadores

Estreno en cines
15 noviembre 2006

¡Descárgatelo en tu movistar!

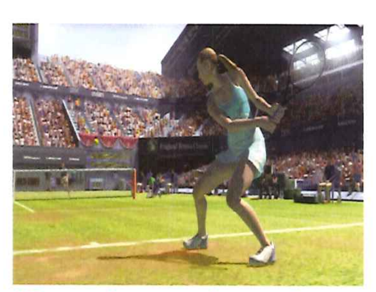
envía ERAGON al 404
o entra en emoción>videojuegos

# Buzón PlayStation®2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

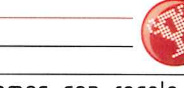
ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA...

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Need For Speed Carbono que regalamos!



### ¿Por qué somos siempre los últimos?



Didac Guxens.
Barcelona.

Mientras miramos con recelo y envidia a los jugadores japoneses y americanos, y echamos un vistazo al pasado con lo sucedido con **Playstation 2**, **PSone** y la pequeña de la familia, **PSP**, no podemos dejar de hacernos la pregunta siguiente: ¿por qué somos siempre los últimos? Pocas personas pueden respondernos con sinceridad y certeza a dicha cuestión, pero podemos hacernos una idea de lo que en realidad piensan los principales responsables de **Sony**. Siempre he sido un fanático de **PlayStation** y todo lo que la rodea, y por eso no dejaré de comprarme una **PS3** por este incidente. Sin embargo, desde que formo parte del universo **PlayStation** he tenido que aceptar los errores de los máximos exponentes de esta empresa llamada **Sony Computer Entertainment**, cuyas fatales previsiones de mercado han provocado muchos quebraderos de cabeza a nosotros, los usuarios, y a las distribuidoras. Creo que es hora de que nos pongamos firmes y de una vez por todas nos hagamos notar en este mundillo del cual, al fin y al cabo, somos protagonistas. Tenemos que hacer que hechos como la sorprendente bajada de precio del modelo barato de **PS3** en Japón llegue a Europa con más fuerza, y que por fin se fijen en nosotros como aquellos que no renuncian y que luchan por lo que quieren.

### La combinación perfecta

Luis Plaza Ruano.
Almazán (Soria).

Después de leer diversos reportajes y jugar a las *demos* de *FIFA 07* y *Pro Evolution Soccer 6*, llego a la conclusión de que los dos son grandísimos juegos pero. ¿Por qué no se unen y mezclan las características de *FIFA* y PES creando el perfecto juego de fútbol? Sería genial que llegase ese día, pero debido a la gran competitividad que hay en el mercado es muy difícil que se produzca. La unión de *FIFA* y *PES* sería el ejemplo más sonoro de todos los grandes juegos rivales, cuyo resultado de su combinación saldrían unos auténticos juegazos, como sería de la unión de *Need For Speed* y *Juiced*, *Tekken* y *Mortal Kombat*, *GTA* y *The Getaway*...

## EL TEMA DEL MES ¿CUÁL FUE TU PRIMERA CONSOLA Y QUÉ RECUERDOS TIENES DE ELLA?




### Spectrum 48K y MegaDrive

Antonio Villar Preto.
Vía e-mail.

La primera consola con la que jugué fue el *Spectrum 48K*... si es que podemos considerarlo como una consola. Y a pesar de los buenos recuerdos de algunos títulos (por ejemplo, *Atic-Atac* o *Alien 8*, ambos de **Ultimate**), algo que nunca se olvida son los tiempos de carga. Y la posibilidad (muy elevada) de que hubiera un error en la misma. Y luego nos quejamos de las pantallas de carga de los *Resident Evil*... Después de eso, la primera consola propiamente dicha que fue mía, fue MegaDrive. ¿Recuerdos? Pues que el de *Sonic* era otro mundo. Una suavidad infinita. Un sonido magnífico. Una increíble sensación de velocidad. Y, por encima de todas las cosas, una ausencia total de tiempos de carga. De todas formas no quiero dar la impresión de ser uno de esos nostálgicos que creen que esos tiempos no han sido superados. Entonces, como ahora, había mucha porquería. Y los precios, a pesar de lo que algunos piensen, no han subido tanto. Yo recuerdo haber pagado 12.000 de las antiguas pesetas por algún cartucho. En resumidas cuentas, no hay que olvidar la historia, pero los videojuegos están viviendo un presente glorioso.

### Jamás sentiré la misma emoción que cuando desembalé mi PSone

Paloma Domingo Rama.
Almàssera (Valencia).

La verdad es que yo empecé en esto de los videojuegos de forma tardía. Mi primera videoconsola fue la **PSone**; mi hermano se empeñó en comprarla con su primer sueldo. Recuerdo que al principio no teníamos dinero ni para comprar un juego, así que tuvimos que pedirle a un amigo que nos dejase alguno. Mi primera impresión no fue muy buena, y todo por culpa del Tutorial, pero todo cambió cuando pudimos empezar a jugar. Ese título fue *Final Fantasy VIII*, para mi uno de los más grandes de la historia de los videojuegos. Pero el mejor recuerdo es del primer juego que compramos: *Tomb Raider IV*; pasé el mejor verano de mi vida con él. Y digo el mejor verano porque tardé tres meses en pasármelo. Todavía no controlaba mucho los botones y ahora me lo pasaría en tres días. Después vendría **PS2** y el año que viene llegará **PS3**. Tengo ganas de que llegue pero os aseguro una cosa, creo que jamás volveré a a sentir la misma emoción e ilusión que cuando desembalé aquella **PSone**.

### No está de más recordar momentos que marcaron los pasos hacia PSP

Sergio Molina Sánchez.
Vía e-mail.

La primera consola que tuve fue una Game Boy Color, por aquel entonces una gran genialidad que precedía a su antecesora de blanco y negro. Recuerdo todos los esfuerzos que hacía en poder captar la luz de la lámpara y visualizar bien al personaje, por aquel entonces, como muchos jugando a *Pokémon*. Ahora miras

**NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº73: «¿Cuál es tu juego más deseado para 2007, de qué consola Sony y por qué?»**

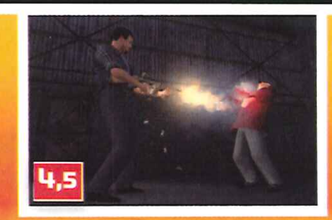
# PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

### EL PADRINO

**Acisclo Murillo Domínguez**
**Vía e-mail.**

Compré El Padrino, después de haber leído las críticas diciendo que era un buen juego y me quedé sorprendido. Edificios repetidos, 6 modelos de coches... Lo único que se salva es la historia, que al menos engancha, aunque la mayoría de cosas son muy repetitivas en este juego. No me gusto nada, le doy un 4, 5.




### KILLZONE: LIBERATION

**Rafael Albajez Vargas**
**Vía e-mail.**

Una maravilla de juego, lo tiene todo, gráficos de aupa, sonido perfecto, con voces en castellano y encima cuando nos lo acabemos podremos disponer de una nueva campaña descargable en nuestra PSP. ¡Es la bomba! Si quieres triunfar esta Navidad regala Killzone Liberation.




¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

### ¿El precio justo?

Francisco Capellán.
Vía e-mail.

Una de las cosas que más se habla sobre la nueva **PlayStation 3** es su precio. Todo el mundo ve ese precio y se altera, pero yo no. Pienso que 600 Euros es mucho para un chicle o un caramelo, pero para la mejor consola que es **PS3**, no es tanto. Es el precio que yo pagaría, y voy a pagar, por disfrutar de juegos como un *PES* o un *Final Fantasy*, e imágenes en alta definición digital. Ya se sabe que la nueva Xbox 360 cuesta 200 Euros menos pero no tiene ni conexión *Wi-Fi*, ni lector de tarjetas, ni salida HDMI, ni su magnífico mando de detección de movimientos y ni tampoco *Blu-Ray*. Su retraso nos ha molestado bastante a los europeos porque no la vamos a poder tener para estas navidades, pero creo que merecerá la pena esperar hasta marzo. Comprarse una **PS3** no sólo es llevarse a casa una gran consola, sino el mejor electrodoméstico de ocio más potente que existe...



### RPG de la vieja escuela

Pedro Juan Castillo Timoner.
Vía e-mail.

Me gustaría expresar mi descontento y mi tristeza cada vez que, ojeando la sección de lanzamientos en Japón, veo para mi desgracia juegazos como el del mes pasado: el *remake* de *Tales*. Saber que jamás podremos jugar a una saga tan querida, jugable y respetada como esta de **Namco** en nuestro país me parece increíble... Aquí por lo visto sólo hay un nombre para el RPG: *Final Fantasy*, aunque yo no estoy de acuerdo. Soy un fanático de los RPG de la vieja escuela y un gran seguidor del *anime*, y no comprendo cómo ninguna distribuidora no se da cuenta del potencial de esta saga, por mucho que nos digan que no es del gusto de los europeos (como pille al que va diciendo esa frase por ahí, se va a enterar...). Por no hablar de muchos otros juegos que nos perdimos en la era **PSone** como la saga *Lunar* o el *Chrono Cross*, por poner algunos ejemplos. Somos muchos los que compraríamos estos juegos, aunque también hay que tener en cuenta que nos merecemos unas adaptaciones a PAL decentes (textos en castellano, como mínimo). Por lo visto, si el juego no está «renderizado en 3D con gráficos de doble textura bipolar» y no tiene un nombre que ya venda con sólo oírlo, no merece la pena. Pues que sepáis que a mí me transmite más sensaciones un simple personaje pixelado de *Suikoden 2* que todo lo que pude ver y sentir en *Final Fantasy X*.




ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNELL,12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

atrás y dices, ¿por qué perdí tiempo en jugar con aquello? Pues eso pensaremos en un futuro al recordar cuando jugábamos con **PS2**. Nunca está de más conmemorar momentos que marcaron grandes pasos hacia, por ejemplo, **PlayStation Portable**.

### Gran parte de la diversión de mi infancia se la debo a PlayStation

Diego Salinas López.
Vía e-mail.

La primera consola que tuve fue una **PSone**; tengo un recuerdo muy agradable de ella. Por mi cumpleaños mis padres me regalaron la **PS2**, ésta con juegos mucho más jugables y reales. Cuando me pongo a mirar mi **PSone** y los juegos que tenía me quedo muy asombrado por el cambio que ha experimentado **PlayStation** en apenas unos años. Suerte que esos cambios han sido para mejor.

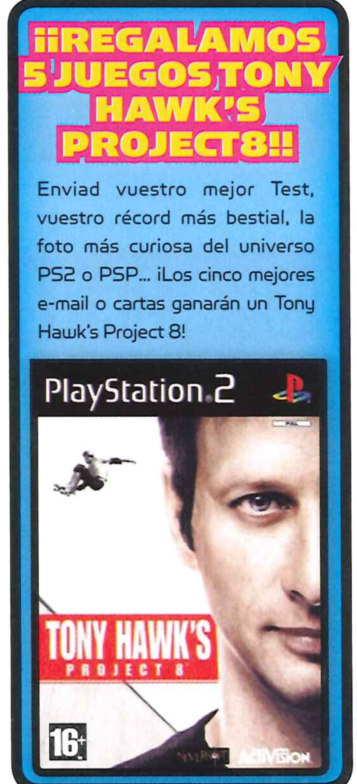



Gorka Cueto nos cuenta cómo remontó un 0-2 al Celta y... ¡¡¡acabó ganando nada menos que 10-2!!!

Melendi repite en la sección, esta vez con un extraño bronceado rosa, de mano de Juan Carlos Bermúdez, de Mallorca.

Cualquiera se mete en el cole con el Jimmy «Hopkins» que nos ha dibujado Diego Rodríguez. ¡Eso es cara de pocos amigos y lo demás es tontería!

Pau Enric nos demuestra su habilidad con Goku con esta insuperable puntuación.



**¡¡REGALAMOS 5 JUEGOS TONY HAWK'S PROJECT8!!**

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PS2 o PSP... ¡Los cinco mejores e-mail o cartas ganarán un Tony Hawk's Project 8!

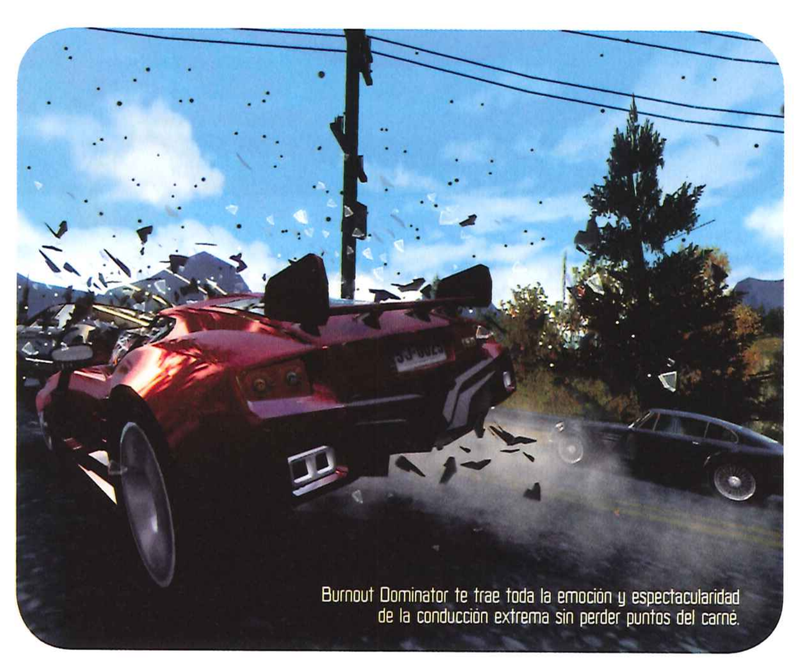
# Noticias



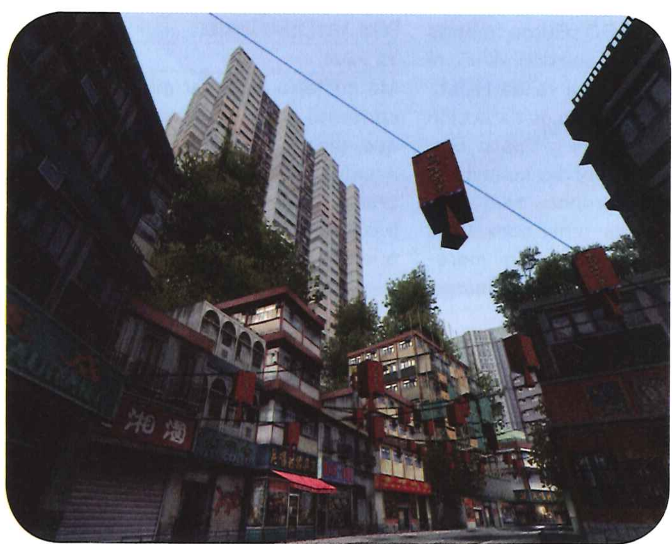

## BURNOUT DOMINATOR

### NUEVA ENTREGA PARA PLAYSTATION 2 Y PSP

*Burnout* es una serie que nacía en 2001 para **PlayStation 2** explorando una dimensión totalmente nueva en el género de conducción. El tratamiento gráfico de los choques convirtió a *Burnout* en un espectáculo visual sin precedentes, con una jugabilidad a prueba de bombas en un binomio que se ha venido repitiendo durante cinco años, edición tras edición. Después del anuncio de *Burnout 5* para **PlayStation 3**, la serie volverá a la acción en 2007 con una nueva entrega, *Burnout Dominator*, exclusiva para **PlayStation 2** y **PSP** desarrolladas por los estudios de **Electronic Arts** en Reino Unido. Este capítulo retará a los jugadores con agresivos enfrentamientos contra peligrosos rivales en los que se premiará la osadía al volante. Se espera su llegada para mediados de 2007.


Burnout Dominator te trae toda la emoción y espectacularidad de la conducción extrema sin perder puntos del carné.





## ¡PSP ALCANZA EL MILLÓN DE CONSOLAS VENDIDAS!

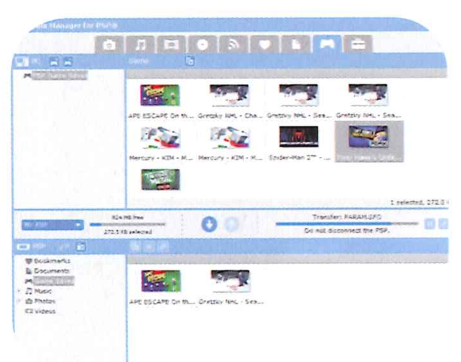
Desde su llegada al mercado español en septiembre de 2005, su imparable crecimiento hasta llegar a las seis cifras se ha producido en un corto periodo de tiempo. Según James Armstrong, Vicepresidente y Consejero Delegado de **SCE** para España y Portugal, «la magnífica aceptación que **PSP** ha tenido en el mercado español se debe a la gran apuesta que hemos hecho más allá del juego tradicional. La música, las películas, las aplicaciones Online, conexiones *Wi-Fi*... hacen que **PSP** llegue a un consumidor distinto al tradicional «jugón». Sin duda, el amplio y variado catálogo que ha acompañado a la consola con títulos como *Daxter* o *Killzone Liberation*, y franquicias como *Pro Evolution Soccer*, *F1*, *FIFA* o *Tekken* han contribuido notablemente a su éxito.

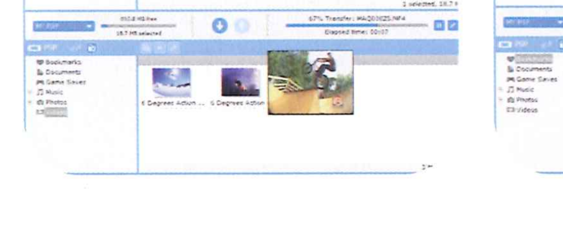


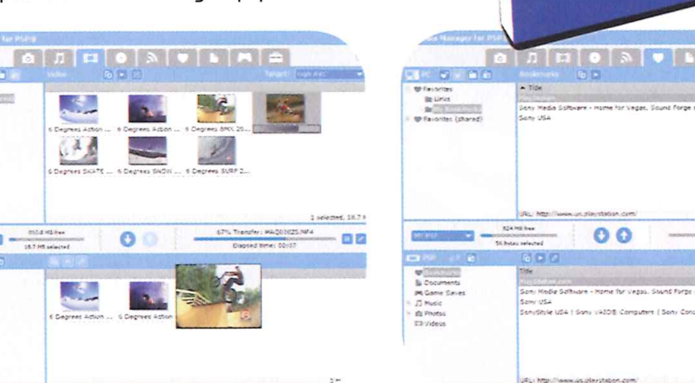
# PSP MEDIA MANAGER

## ORGANIZA TUS CONTENIDOS DESDE EL PC

**Sony** acaba de lanzar al mercado un programa para PC llamado *Media Manager*, con el que puedes gestionar todos los contenidos de tu **PSP**. Basta con instalar la aplicación en el ordenador y conectar a éste la consola (mediante el puerto USB) para empezar a disfrutar de las múltiples opciones que ofrece. Para empezar, es posible pasar todas las partidas grabadas que tengas almacenadas en el *Memory Stick* al disco duro del PC, algo muy útil si te estás quedando sin espacio en la tarjeta. Por otro lado, *Media Manager* cuenta con varias herramientas de audio, vídeo y foto que te permiten trastear con todo tipo de archivos, bien sean mp3, wma, avi, jpg y otros tipos de formatos conocidos. Y por si fuera poco, también te da la posibilidad de manipular documentos de *Word*, *Excel* y HTML, así como copiar del PC a la máquina tu listado de Favoritos de *Internet Explorer* para navegar más cómodamente por la red. Todas estas operaciones las puedes realizar con facilidad gracias a la sencilla interfaz que incorpora el programa, del tipo *Drag* and *Drop*. El precio de esta aplicación es de 19,99 Euros si lo adquieres en una tienda, o de 9,99 si te decantas por descargarlo directamente de la web www.yourpsp.com.





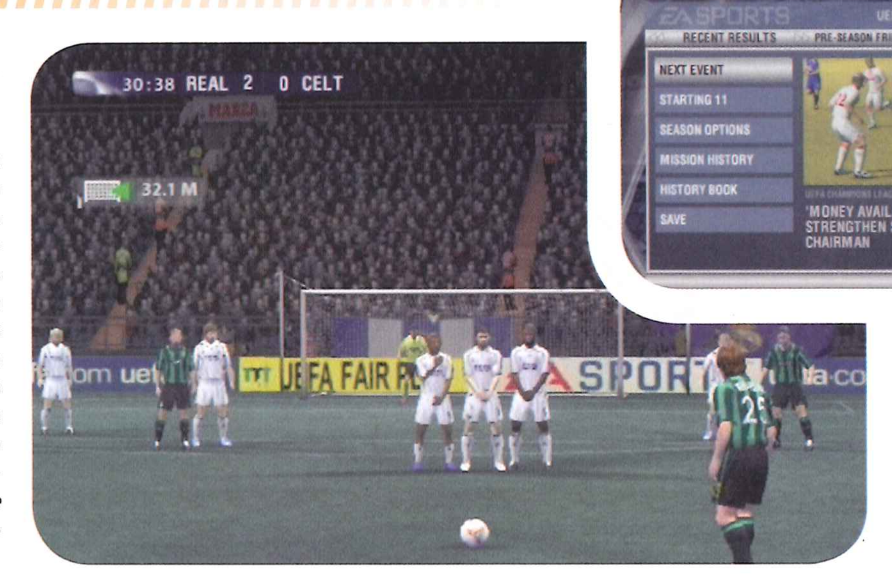


Una de las opciones más interesantes del Media Manager es la posibilidad de exportar tu lista de favoritos al navegador de tu PSP.

# VUELVE UEFA CHAMPIONS LEAGUE

## TODA LA TEMPORADA 2006/2007

**EA Sports** se decanta un año más por la competición futbolística más glamourosa del planeta: la Liga de Campeones. La edición para **PlayStation 2** te va a permitir jugar con tu equipo preferido tanto en modo *Manager*, como en diferentes modalidades que abarcan desde disputar una temporada completa, a configurar torneos entre varios amigos, pasando por enfrentarte a diferentes desafíos. Esta última opción te pondrá a prueba defendiendo un resultado o remontando partidos. *UEFA Champions League 2006/2007* también dispone de juego On-line.




Selecciona a cualquier equipo de la liga española para competir en la presente temporada de la Liga de Campeones. Para los más pacientes se incluye un completo modo Manager.

EyeToy Kinetic COMBAT

PlayStation 2

# Apréndelo todo de tu maestro, y después derrótale

Tu entrenamiento acaba de comenzar con EyeToy®: Kinetic Combat. Con su nueva tecnología "Motion Matching", tus movimientos serán iguales que los de expertos en artes marciales. Además, tu entrenador personal podrá enseñarte, observarte y corregirte. Te esperan 16 duras semanas de entrenamiento en las que tu instructor, Leon, te guiará a través de 12 juegos de combate y 25 horas de clases interactivas.










También disponible:

www.eyetoykinetic.com



# TORNEO TEKKEN REY DEL PUÑO DE HIERRO 2006

## EN ESTA EDICIÓN PSP TOMÓ EL RELEVO A PLAYSTATION 2

Con la intención de coronar al mejor jugador de ***Tekken Dark Resurrection*** para **PSP**, **Sony C.E.** España reunió el pasado día 2 de diciembre, en el Espacio *Tribeca* de Madrid, a nueve equipos formados por diferentes medios de prensa, televisión e Internet. Cada uno de estos equipos, compuestos por seis jugadores, compitieron en varias eliminatorias, todos contra todos; y los cuatro mejores jugadores, tras 48 reñidísimos combates, disputaron las semifinales y posteriormente la gran final. El ganador en categoría individual del Torneo Rey del Puño Hierro 2006 fue el valenciano Raúl Trenzano, de *Vandal Online*, y ya por equipos se impusieron los integrantes del equipo de *Meristation*. Aunque los chicos seleccionados por nuestra revista plantaron cara en todo momento mostrando un gran nivel, la suerte no quiso acompañarlos y no lograron clasificarse para las rondas finales.






El equipo Tekken Dark Resurrection de PlayStation 2 Revista Oficial posa ante las cámaras.

# TRES TÍTULOS DE KONAMI PARA PSP

## ESTRATEGIA, CARTAS Y AJEDREZ

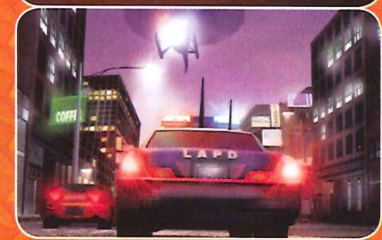
**Konami** lanzará en febrero todo un clásico, *Bomberman*, para **PSP**. Le acompañará *Online Chess Kingdoms* con nuevos modos de juego y conectividad inalámbrica para disfrutar con este Ajedrez tridimensional plagado de espectaculares secuencias. Ya en marzo, la compañía pondrá a la venta *Yu-Gi-Oh! GX Tag Force*, con el que esta franquicia debuta en **PSP** recreando fielmente el original juego de batalla de cartas.




### PACK DOBLE DE MIDNIGHT CLUB

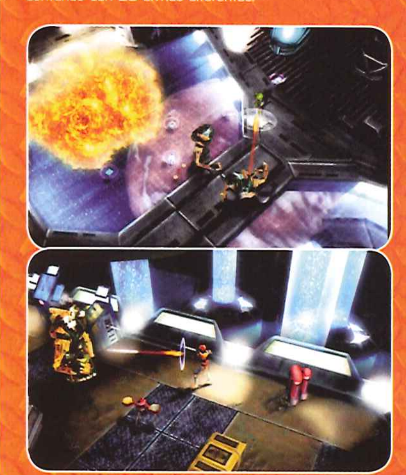
Take 2 ha puesto a la venta el Pack Doble de Midnight Club, en el cual se incluyen Midnight Club 2 junto a Midnight Club 3 DUB Edition Remix, al interesante precio de 29,95 €. La franquicia Midnight Club se ha caracterizado desde sus inicios por incluir una gran variedad de espectaculares modelos de vehículos, sobre todo gracias a las opciones de tuneado, uno de sus principales atractivos. Todo ello acompañado por una jugabilidad contundente y una banda sonora de alta tensión.






### ALIEN SYNDROME PARA PSP

El clásico de Sega estará disponible para la portátil de Sony el próximo verano. El título contará con una modalidad para un solo jugador y un modo cooperativo en el que podrán participar hasta cuatro jugadores. Este RPG de acción te pondrá en la piel de Aileen Harding, que tendrá que luchar contra las tropas alienígenas contando con 20 armas diferentes.



### CONCURSO DBZ: BUDOKAI TENKAICHI 2

El próximo 27 de diciembre se celebrará por primera vez el campeonato oficial Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2. El evento tendrá lugar en los cines Yelmo Cineplex del centro Tres Aguas de Alcorcón (Madrid), a partir de las 10 de la mañana. Hasta el día 20 de diciembre se admiten inscripciones en las tiendas GAME. Podrás seguir el desarrollo del torneo en directo en Meristation.



# Noticias

## COLIN MCRAE DEBUTA EN PLAYSTATION3

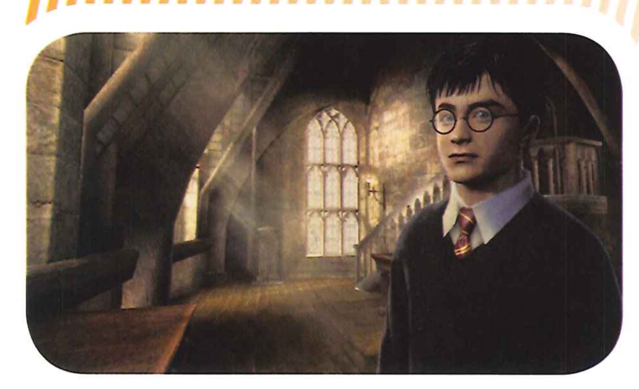
### UN RALLY DE NUEVA GENERACIÓN

*Colin McRae: DIRT* será el primer título en incorporar el motor gráfico *Neon*, desarrollado por **Codemasters Studios**. La tecnología implantada con *Neon* permite recrear escenarios y vehículos con un nivel de detalle impensable para la generación de consolas actual. Algo que también se verá reflejado en los daños que sufrirán los vehículos durante cada carrera, así como en el entorno con árboles rotos, hierba aplastada... *CMR: DIRT* contará con más de 40 vehículos entre los que se incluyen el prototipo R4 de *Colin McRae* y el *Subaru Impreza* de *Travis Pastarana*. Para 2007.




Piedras que revientan, impresionantes efectos de partículas y un despliegue gráfico impresionante gracias al nuevo motor Neon.

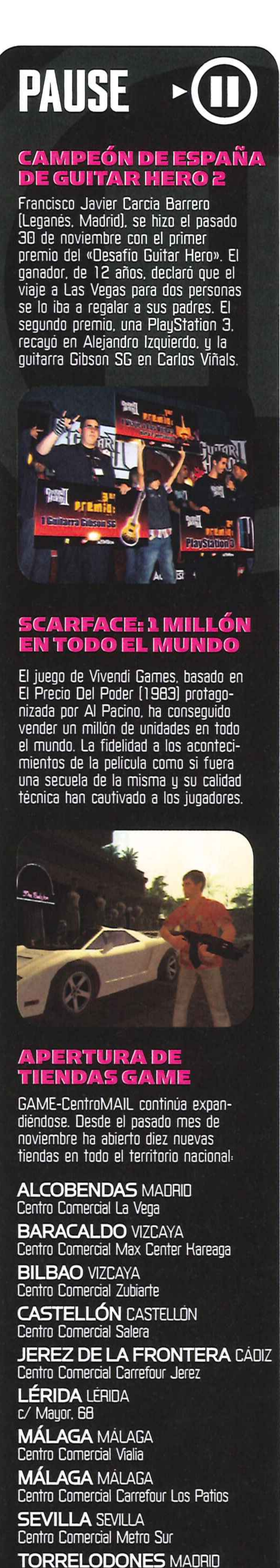
## HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX



### QUINTA ENTREGA DE LAS AVENTURAS DEL MAGO

**EA** lanzará en julio, coincidiendo con el estreno de la película homónima, el siguiente capítulo de *Harry Potter* con una aventura que tendrá versiones para consolas de nueva generación, así como para **PlayStation Portable** y **PlayStation 2**.



## PAUSE

### CAMPEÓN DE ESPAÑA DE GUITAR HERO 2

Francisco Javier Carcia Barrero (Leganés, Madrid), se hizo el pasado 30 de noviembre con el primer premio del «Desafío Guitar Hero». El ganador, de 12 años, declaró que el viaje a Las Vegas para dos personas se lo iba a regalar a sus padres. El segundo premio, una PlayStation 3, recayó en Alejandro Izquierdo, y la guitarra Gibson SG en Carlos Viñals.

### SCARFACE: 1 MILLÓN EN TODO EL MUNDO

El juego de Vivendi Games, basado en El Precio Del Poder (1983) protagonizada por Al Pacino, ha conseguido vender un millón de unidades en todo el mundo. La fidelidad a los acontecimientos de la película como si fuera una secuela de la misma y su calidad técnica han cautivado a los jugadores.

### APERTURA DE TIENDAS GAME

GAME-CentroMAIL continúa expandiéndose. Desde el pasado mes de noviembre ha abierto diez nuevas tiendas en todo el territorio nacional:

**ALCOBENDAS** MADRID
Centro Comercial La Vega

**BARACALDO** VIZCAYA
Centro Comercial Max Center Kareaga

**BILBAO** VIZCAYA
Centro Comercial Zubiarte

**CASTELLÓN** CASTELLÓN
Centro Comercial Salera

**JEREZ DE LA FRONTERA** CÁDIZ
Centro Comercial Carrefour Jerez

**LÉRIDA** LÉRIDA
c/ Mayor, 68

**MÁLAGA** MÁLAGA
Centro Comercial Vialia

**MÁLAGA** MÁLAGA
Centro Comercial Carrefour Los Patios

**SEVILLA** SEVILLA
Centro Comercial Metro Sur

**TORRELODONES** MADRID
Centro Comercial Espacio Torrelodones




Los mejores videojuegos para tu móvil

# RAYMAN RAVING RABBIDS

## Las plataformas más famosas dan el salto a tu móvil

En su adaptación a móviles, disponible también en PC y consolas, **Gameloft** ha convertido ***Rayman Raving Rabbids*** en uno de los mejores plataformas jamás diseñados. La clásica mecánica de *Rayman* se ha alterado para incorporar elementos procedentes de títulos con una jugabilidad a prueba de bomba, lo que permite alcanzar cotas de diversión imposibles de imaginar hasta ahora.

La aventura empieza en esta ocasión cuando centenares de conejos invaden el mundo de **Rayman** y secuestran a sus amigos, lo que lleva una vez más a nuestro héroe a recorrer escenario tras escenario hasta completar un total de ocho ambientes en tres tipos de entorno: selva, playa y la base de los conejos. Todos ellos se atraviesan tanto en horizontal como en vertical, lo que permite disfrutar de un tamaño mayor de extensión en cada mapa, a lo que hay que unir la endiablada velocidad del personaje que impone un ritmo de juego frenético.

El repertorio de movimientos y habilidades de Rayman ha crecido considerablemente y ahora, además de planear haciendo el helicóptero y lanzar sus puños, puede rodar a toda velocidad, correr por las paredes, ejecutar movimientos de *kung fu* y hacer saltos *bungee*. ***Rayman Raving Rabbids*** es uno de los títulos más alucinantes que ha dado el género de plataformas en móviles. Su calidad técnica en los diferentes terminales, su versatilidad y su sencilla jugabilidad hacen de él uno de los mejores del momento.







### ¡OJO A LAS INTERACCIONES!

En lugar de presentar un montón de controles para las diferentes acciones, este Rayman te informará del momento que puedes realizar una acción mostrando el botón que debes pulsar para llevarla acabo. Debes ser muy rápido.



### RAYMAN RAVING RABBIDS

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Gran versatilidad del personaje.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

**9.8** GRÁFICOS· Muy cuidados los escenarios y una animación fantástica con una generosa cantidad de movimientos.

**9.7** AUDIO· Música y efectos en la dosis justa para destacar por encima de muchos otros juegos .

**9.9** JUGABILIDAD·Un control sencillo y acciones sensibles al contexto para no complicar las cosas innecesariamente.

PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA




Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

## TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



**1 LOS SIMS 2 MASCOTAS**
Adopta una mascota en tu móvil.



**2 LOS SIMS 2**
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



**3 SIMCITY**
Construye y gestiona tu ciudad como alcalde modelo.



**4 CALL OF DUTY 3**
Un juego de acción épica en la Segunda Gerra Mundial.



**5 ALONSO RACING 2006**
Emula a nuestro campeón de la Fórmula 1.



**6 MEDAL OF HONOR**
Enfréntate tú solo a la élite del ejército alemán.



**7 RAYMAN R.R.**
La mascota de UbiSoft regresa por la puerta grande.



**8 PARIS HILTON DIAMOND QUEST**
Insospechados niveles de diversión.



**9 BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD 3D**
Más realista que nunca.

**10 FIFA STREET 2**
El fútbol en estado puro y original.

## Cómo descargarte un videojuego desde tu 

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS



**BUEN CHICO**
Cuando tu mascota aprenda trucos y se porte bien utiliza el icono de elogiar para recompensar su comportamiento, lo que fortalecerá la relación entre el sim y la mascota y hará saber a ésta qué está bien y qué está mal.



# LOS SIMS 2 MASCOTAS

## Revolución canina

Los *Tamagotchi* descubrieron ya hace años que las mascotas virtuales tienen éxito en todo el mundo, así que la fórmula se ha repetido hasta la saciedad en distintos formatos y bajo diferentes apariencias durante más de una década. Este juego combina dicho concepto con otro de espectacular dimensión: las vidas virtuales de *Los Sims*, otra forma de vida virtual que cuenta con millones de seguidores en todo el mundo.

Tras crear tu *Sim* con las opciones habituales, podrás escoger tu mascota entre un puñado de razas de perros, cambiar su aspecto y bautizarla. Ya en el juego, el veterinario te informará de que debes cumplir 22 objetivos diferentes para ganar la partida, todos ellos relacionados con el animalito: desde enseñarle trucos a comprarle accesorios. Cuanto mejor vaya la mascota más feliz será tu *Sim* y más rendirá en el trabajo, lo que se traduce en más *Simoleones* para gastar en la criatura. Las diferentes interacciones con la mascota se plantean como minijuegos de pulsación de una secuencia de teclas y el resto de acciones se lleva a cabo a través de un sencillo sistema de menús de fácil navegación. ***Los Sims 2 Mascotas*** está tan bien diseñado como todos los títulos de la saga y tiene capacidad para proporcionar muchas horas de diversión.

### LOS SIMS 2 MASCOTAS

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

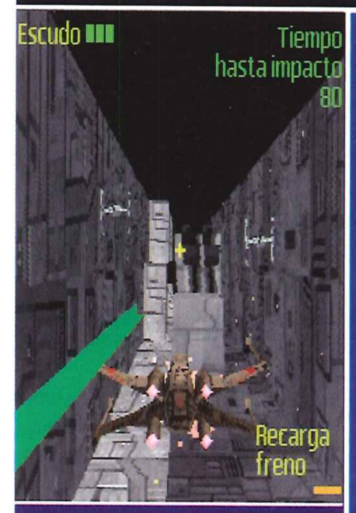
LO MEJOR Y LO PEOR
(+) Gran variedad de acciones.
(-) No hemos encontrado nada negativo.

**8.0** GRÁFICOS: Bastante cuidados en general, aunque algo escaso en escenarios.
**7.0** AUDIO: Música sólo en el menú y efectos parcos durante toda la aventura.
**9.0** JUGABILIDAD: Fácil de manejar y terriblemente divertido a la vez de adictivo para fans de Los Sims .



**9.0** (SOBRE 10)

## NOTICIAS MOVISTAR 




### LA BATALLA MÁS INTENSA

Con Star Wars Asalto a la Estrella de la Muerte podrás revivir una de las batallas más espectaculares de toda la saga, totalmente en 3D y con una jugabilidad extraordinaria. La recreación de los escenarios, el sonido, las naves... Todo se ha cuidado al detalle en este juego de acción en tercera persona para proporcionar una experiencia Star Wars lo más auténtica posible en terminales Sony Ericsson.

### ENVÍA UN SMS CON LA PALABRA TOP AL...




Y podrás acceder al listado de juegos para móviles que aparece en la revista desde tu móvil y adquirir el que más te guste. ¡todos los que envíen top al 404 recibirán una demo de los Lemmmings! El envío del mensaje es gratuito.

### HÉROE DE NACIMIENTO

Eragon es uno de los grandes estrenos de las Navidades también en emoción con un excelente RPG de muy sencillo manejo que te llevará a revivir las aventuras de Eragon y Saphira en una sucesión de escenarios con ramificaciones. Al final de cada uno podrás elegir dos aspectos que mejorar entre magia, ataque, vida y defensa e irás adquiriendo nuevas habilidades con las que combatir al enemigo.

### CONQUISTA EL MUNDO

Ya está disponible en emoción Age Of Empires II Deluxe, la nueva entrega de una de las mejores sagas de estrategia para PC que se ha adaptado sorprendentemente bien a móviles. Con gran cantidad de modos de juego que incluyen una extensa campaña y mapas al azar, la longevidad de este título se encuentra muy por encima de la media de un juego para móviles.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

## TOP 10 RECOMENDADO POR 




**1 MENTE ACTIVA**
Pon a prueba tu capacidad mental.



**2 SIMCITY**
Construye y gestiona tu ciudad como alcalde modelo.



**3 RETO MENTAL**
Pon tu cerebro a prueba todos los días.



**4 CALL OF DUTY 3**
Un juego de acción épica en la Segunda Guerra Mundial.




**5 SHIN CHAN**
El pequeñajo sigue haciendo de las suyas.



**6 LOS SIMS 2 MOBILE**
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



**7 FIFA STREET 2**
El mejor juego de fútbol callejero ya está disponible para móviles.



**8 BUBBLE BASH**
Adictivo como pocos, será un clásico.



**9 TETRIS MANIA**
El clásico de siempre mejorado y más divertido.



**10 PANG**
Todo un mito del videojuego en tu móvil.

# PS3 SE ESTRENA EN EE.UU.

## Y PLAYSTATION SUITE EN ESPAÑA





El pasado 16 de noviembre tuvo lugar en todo el territorio norteamericano el lanzamiento oficial de **PlayStation 3**. Como era lógico, las colas de compradores ansiosos por hacerse con una de ellas ya se habían formado días antes. Según datos de la propia **Sony** se colocaron casi 400.000 consolas en las tiendas, aunque no fueron suficientes para satisfacer la gran demanda. En cuanto a los juegos, los títulos más vendidos de la primera hornada han sido *Resistance: Fall Of Man* y *Madden 07*. En otro orden de cosas, y mientras esperamos el lanzamiento europeo que tendrá lugar en marzo, **Sony Computer Entertainment España** ha puesto en funcionamiento PlayStation Suite, un showroom en el madrileño barrio de Salamanca, donde la prensa especializada y generalista podrá probar la consola y deleitarse con la impresionante decoración del local, que rinde tributo a la historia de **PlayStation**, con patos de goma y **PSP** de todos los colores por doquier. María Jesús López, Directora de negocios de **SCEE** nos recibió allí y nos explicó lo mucho que confían en que **PlayStation 3** sea la consola líder de la nueva generación.




Los afortunados compradores de PS3 tuvieron que esperar largas horas para hacerse con una de ellas. Mereció la pena, sin duda.

# FIGHT NIGHT ROUND 3

## UN ASALTO MÁS REALISTA QUE NUNCA



*Fight Night* puede presumir de ser el simulador de boxeo más realista del panorama lúdico, y con la llegada de la nueva generación más aún. La versión de **PS3** contará con contenido exclusivo, la integración del prestigioso canal deportivo *ESPN*, gráficos mejorados y un nuevo modo en primera persona llamado *Get In The Ring*. Entre los púgiles se podrá elegir a estrellas de todos los tiempos como Óscar de la Hoya o Muhammad Alí, de la misma forma que se podrán revivir los combates históricos más apasionantes.






### GT HD NO LLEGARÁ A LAS TIENDAS

Gran Turismo HD ha sido cancelado para dar paso a Gran Turismo 5. En compensación, desde el 24 de diciembre los usuarios de PS3 podrán descargar de forma totalmente gratuita de la PlaySation Store una especie de versión demo del juego llamada Gran Turismo HD Concept que incluirá diez vehículos, dos circuitos, modos Time Attack y Drift Trial, y rankings On-line.




### TAKE 2 PREPARA VEINTE JUEGOS

Nada menos que una veintena de títulos para PS3 son los que Take 2 Interactive ha anunciado tener en desarrollo. Entre ellos, NBA 2K7 y NHL 2K7, acompañarán a la consola en su lanzamiento. Algo más tarde llegarán The Darkness o L.A. Noire. Sin olvidar, por supuesto, GTA IV, previsto para llegar a las tiendas europeas el 19 de octubre de 2007.



### JUANA DE ARCO SEGÚN KOEI

El estudio de programación responsable de la saga Dynasty Warriors prepara Bladestorm: The Hundred Years' War, un título en la misma línea pero ambientado en la Europa Medieval, más concretamente en el contexto de la Guerra de los Cien Años. En él, encontrarás a personajes reales que tomaron parte en el conflicto como Juana de Arco o Eduardo III, más conocido como el Príncipe Negro.

# PLAYSTATION NETWORK

## TODA LA RED EN ALTA DEFINICIÓN

Con el lanzamiento de la consola en Estados Unidos comienza a destaparse todo el potencial de **PS3** y sus posibilidades On-line. Además de poder comprar juegos nuevos, los usuarios de *Playstation Network* podrán ampliar los programas que ya tienen con nuevos contenidos (que según el título podrán ser mapas, vehículos, armas...) así como descargar *demos* de forma totalmente gratutita. Pero si el universo **PS3** promete llegar mucho más allá de sus posibilidades lúdicas, su faceta en la red no podía ser menos. De este modo, en *PlayStation Store* se podrán encontrar también tráilers de películas en alta definición (que podrán ser almacenados directamente en el disco duro de la consola o en tarjetas de memoria de diferentes formatos). Además, el navegador web incluido permite un acceso a la red con compatibilidad *Flash* y dos grandes ventajas: poder hacerlo desde la comodidad de nuestro salón (y sin necesidad de un ordenador) y la posibilidad de ver estos contenidos con la calidad que ofrece la alta definición. Todo ello sin dejar de lado las características más utilizadas en cualquier *browser*: varias páginas abiertas simultáneamente, listas de historial y favoritos y hasta control parental. Por otro lado, ya está disponible una opción muy esperada por los jugadores desde el mismo momento de su anuncio en la conferencia de **Sony** previa al **E3**: la posibilidad de comprar los títulos más representativos del catálogo de **PSone** reconvertidos al formato **PSP**, para poder llevarlos a cualquier parte.





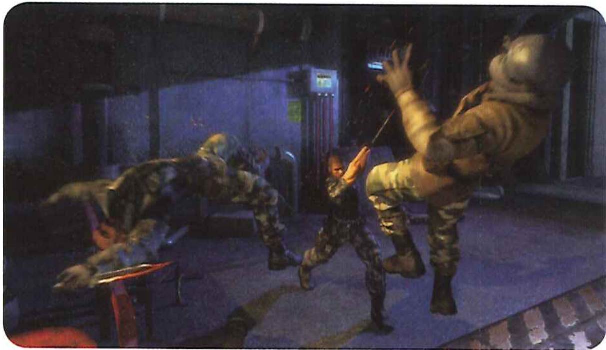

Además de comprar, podrás descargar gratis tráilers de juegos y películas Blu-ray y demos de diferentes títulos del catálogo de PS3.




## DESCARGA TEKKEN 5 EN TU PS3

La encarnación Dark Resurrection del último capítulo de la saga Tekken, aparecida en PSP hace algunos meses, podrá ser descargada de PlayStation Store directamente a PS3. Esta versión contará con soporte para Full HD 1080, 60 fps., nuevos modos de juego y personajes seleccionables, y ocupará aproximadamente 800 MB.




Este es el primer título completamente desarrollado por Edge Of Reality.

# CIPHER COMPLEX

## NACE LA INFILTRACIÓN AGRESIVA

Hasta ahora, los programadores de *Edge Of Reality* prácticamente se habían dedicado sólo a hacer conversiones de juegos de una consola a otra. Hace unos meses anunciaron su primer título, completamente original y del que recientemente hemos podido ver las primeras imágenes. Según Binu Philip, presidente de la compañía, tenían ideas en mente desde hace mucho tiempo, pero sólo podían materializarse con la llegada de la Nueva Generación. De esta forma, el juego previsto para finales de 2007 o principios de 2008 promete inaugurar un nuevo tipo de *stealth*: la Infiltración Agresiva. En este género tendrás que aprender a combinar la estrategia y el sigilo con la potencia de tus golpes para sobrevivir a intensos combates de acción. El protagonista de la historia es John Cipher, el último recurso del gobierno norteamericano enviado a Siberia para investigar un incidente relacionado con una misteriosa facción militar.



El Mundial de Formula 1 puede haber terminado para los pilotos y los periodistas deportivos, pero para los jugones está a punto de volver a comenzar. Y es que tras cinco entregas en **PS2** y una en **PSP**, el estudio de **Liverpool** de **SCEE** ha decidido aprovechar toda la potencia de la nueva generación para acompañar a la nueva consola de **Sony** el día de su lanzamiento con una versión mejorada de la temporada 2006 de *Formula 1*. ***F1 Championship Edition*** promete gráficos de alta definición, sonido *Surround 5.1*, daños progresivos en los vehículos y el realismo añadido que aporta el factor climatológico (apoyado por avanzados sistemas de partículas y de iluminación). Además, incluye una experiencia On-line completa con carreras de hasta once jugadores humanos e Inteligencia Artificial mejorada para aumentar la rivalidad contra los corredores controlados por la CPU. Por otro lado, el juego se hace más accesible a los que se acerquen por primera vez a la franquicia con más sistemas de ayuda y la posibilidad de utilizar el *Sixaxis* a modo de volante para trazar las curvas del modo más intuitivo posible. Sin olvidar, por supuesto, la inclusión de todos los pilotos y circuitos de la temporada y de vehículos clásicos desbloqueables.




El juego presenta un nuevo sistema meteorológico: Conduce bajo el sol, la lluvia o la nieve.

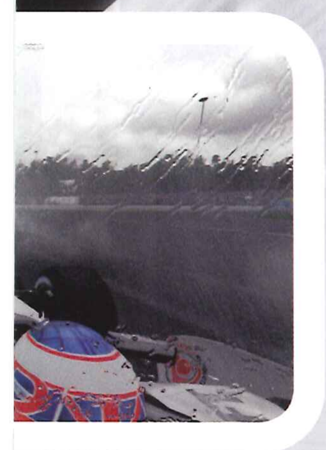
# F1 CHAMPIONSHIP EDITION

## REVIVE LA EMOCIÓN DE LA TEMPORADA 2006












ENTREVISTA

# GRAEME ANKERS

GAME DIRECTOR



**¿Es difícil crear un juego sometiéndose a las restricciones de una licencia tan importante?**

Más que dificultad supone un desafío, pero tenemos la suerte de contar con esta licencia en exclusiva desde hace unos años, durante los cuales hemos ido desarrollando una excelente relación, no sólo con la FIA, sino también con los diferentes equipos. Se podría resumir en que supone un desafío que resulta positivo.

**En la demostración del juego en el E3 pudimos ver una PSP funcionando a modo de retrovisor del coche que lleva el jugador. ¿Contará el juego final con esta característica?**

Estamos trabajando en ello pero aún no hay nada definitivo.

**¿Qué ofrece este título a un usuario que ya cuente con la última entrega del juego en PS2?**

Un nuevo sistema de daños y física mejorada, un nivel de detalle mucho mayor... El aspecto de todo es diferente en PS3.

**¿El éxito del juego en un país depende mucho del que tengan los pilotos de ese país?**

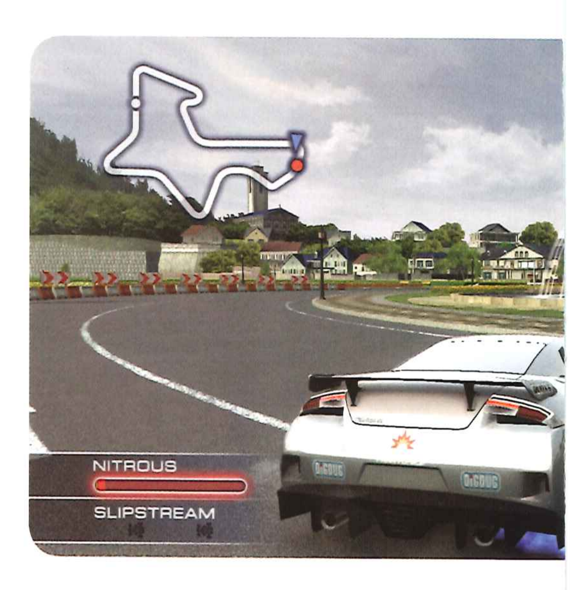
La *Formula 1* es un deporte que está teniendo un crecimiento masivo durante los últimos años y eso tiene una correlación directa con el éxito del juego: a medida que el deporte se hace más popular, el juego se hace también más conocido. Todo lo que contribuya a la difusión del deporte, como los triunfos de un piloto nacional influye directamente en las ventas del juego. En España, por ejemplo, estamos teniendo un gran impacto.

Ponte al volante del biplaza que elijas entre los 22 que disputaron el Mundial... o conduce uno de los coches clásicos desbloqueables.

# RIDGE RACER 7

## UNA SAGA IMPULSADA POR EL NITRO

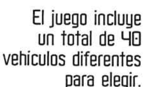
Si tradicionalmente siempre ha habido una entrega de ***Ridge Racer*** para acompañar al lanzamiento de una consola de **Sony**, **PlayStation 3** no podía ser menos. Para la nueva generación, la franquicia ofrecerá una definición de 1080p, un completísimo modo On-line y un exclusivo sistema de personalización de vehículos. En total podrás ponerte al volante de cuatro decenas de coches con los que recorrer 22 circuitos (número que se duplica gracias al modo Espejo). Y si lo que quieres es completar la modalidad Carrera tendrás que emplearte a fondo ya que deberás superar un total de 160 pruebas. Por otro lado, el ya mencionado modo On-line permitirá carreras de hasta catorce jugadores humanos, que podrán competir con su propio vehículo personalizado y registrar sus resultados en un sistema de clasificación global. También habrá varias opciones de juego cooperativo para competir por equipos o en parejas, y actualizaciones que permitirán a los usuarios descargar nuevos contenidos.

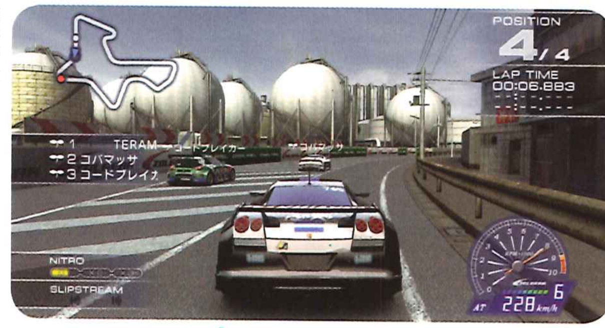










El juego incluye un total de 40 vehículos diferentes para elegir.





Para llegar a lo más alto del nuevo modo Carrera (bautizado como Ridge Racer Grand Prix) tendrás que superar 160 competiciones.

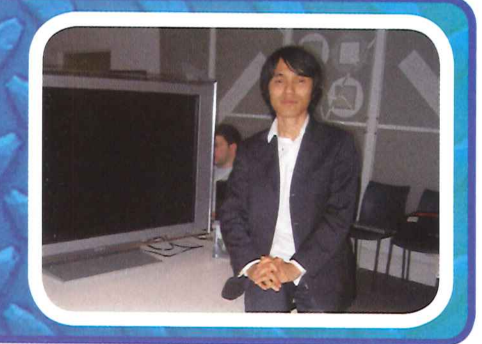
ENTREVISTA

## HIDEO TERAMOTO

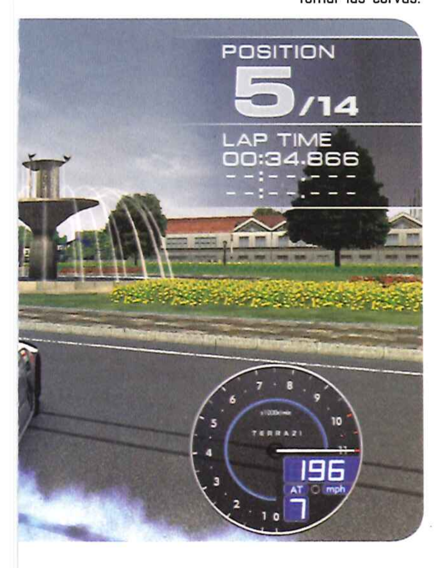
PRODUCER

**¿Cúales son las mayores ventajas de trabajar con la nueva generación?**
La mayor diferencia reside en la capacidad gráfica pero, además, la potencia de **PS3** ha hecho posible todo un nuevo sistema de personalización y un sinfín de opciones On-line.

**¿Qué contenido descargable podrán encontrar los usuarios en la *PlayStation Store*?**
Podrán encontrar tres tipos de contenidos: descargas gratuitas, como pegatinas para los coches; nuevos eventos y una selección de música para los *fans* de la saga.



Los vehículos están divididos en tres categorías según la facilidad con la que derrapan al tomar las curvas.



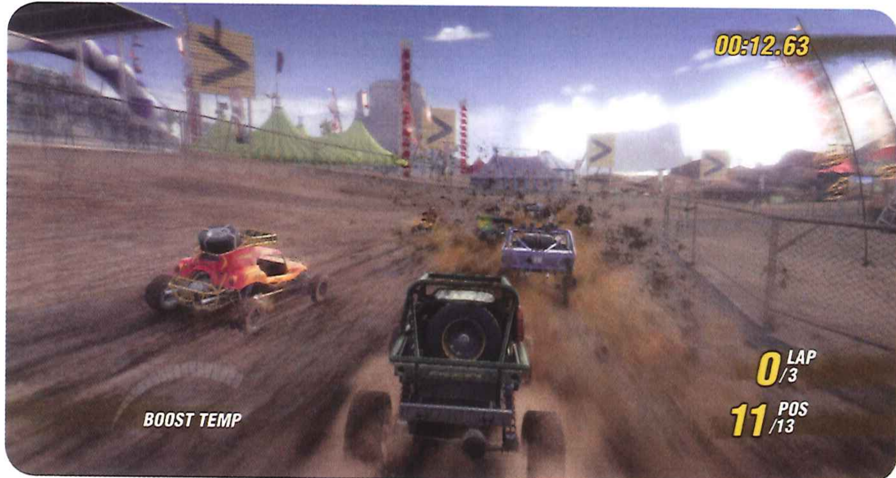


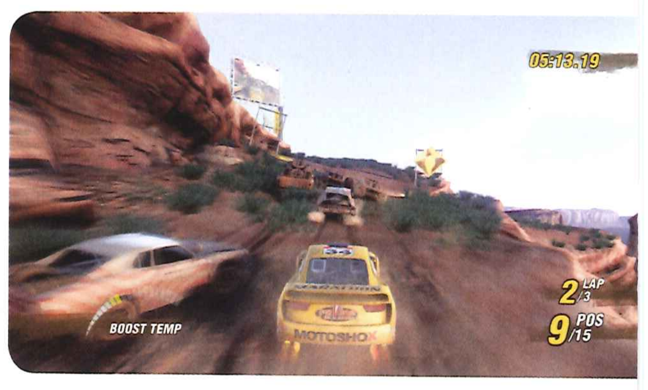

Entre las modificaciones que puedes realizar a tu vehículo encontrarás hasta cuatro tipos diferentes de nitro.

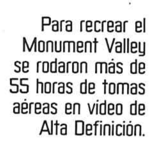
## TUNEANDO

Por primera vez en la franquicia, Ridge Racer 7 incluye un sistema de personalización que permite hasta 375.000 modificaciones visuales y un total de 7.150 transformaciones de Tuning por coche. Una vez tengas el vehículo hecho a tu gusto, podrás utilizarlo en las competiciones On-line.

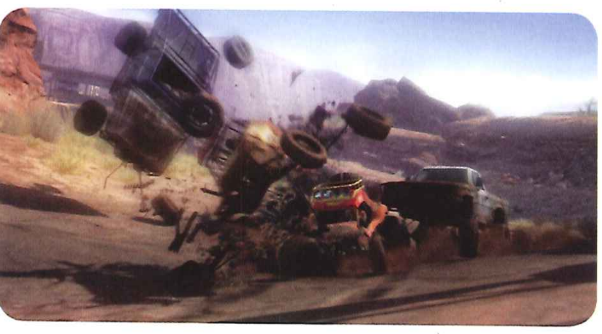
Para ganar en MotorStorm no te bastará con ser el más rápido, además, tendrás que sobrevivir a los ataques del resto de competidores...



Para recrear el Monument Valley se rodaron más de 55 horas de tomas aéreas en vídeo de Alta Definición.





Cuando circules sobre dos ruedas podrás interactuar directamente con otros corredores y provocarles con gestos o empujarles para ver cómo funciona el rag-doll en las caídas.

# MOTORSTORM

## *MÁS QUE COCHES: ATV, MOTOS, BUGGIES...*

Después de nuestra reciente visita al cuartel general de **Evolution Studios**, en **Liverpool**, tenemos que decir que ***MotorStorm*** se ha colocado en una de nuestras propuestas favoritas para la nueva generación. Los circuitos se encuentran en el desértico *Monument Valley*, en unas impresionantes localizaciones que hacen auténtico honor a su nombre y todo transcurre nada más y nada menos que en el contexto de un festival de música y cultura de conducción *Off Road*, con el consecuente hervidero de gente y ambiente desenfrenado y lúdico-festivo apoyado por las posibilidades On-line del juego. Uno de los atractivos de este título es la opción de disputar carreras entre vehículos tan diversos como *ATV*, *buggies*, motos, coches de rally o cabezas tractoras. La elección influirá en el tipo de conducción (cada vehículo presenta diferente tracción y forma de adaptarse a las irregularidades del terreno), en la forma de interactuar con el resto de competidores y en los trazados por los que podrás circular en cada circuito. Todo esto añade al juego un componente estratégico que lo lleva más allá de las simples carreras de velocidad. Para superar las misiones, eso sí, tendrás que demostrar tus habilidades al volante de todo tipo de máquinas porque cada nivel te exigirá completar un desafío específico con un vehículo específico. Los programadores dicen sentirse especialmente orgullosos de los resultados obtenidos en la Inteligencia Artificial de los pilotos controlados por la CPU, de modo que no se limitarán a seguir el trazado óptimo y a simular una simple carrera, sino que empujarán, atacarán y provocarán espectaculares choques para recrear una carrera «al estilo Hollywood». Por último, destacar que la música del juego sonará por todo el cañón como si realmente proviniera del festival.

**ENTREVISTA**

### SIMON BENSON

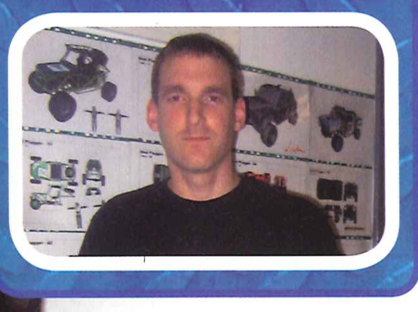
PRODUCER

**¿Qué puede ofrecer *MotorStorm* que no tengan otros juegos de este tipo?**

Aquí no hay un único trazado. No es sólo ser el más rápido, es una competición más profunda en la que también hay que buscar las ventajas del terreno. A veces, por ejemplo, un camino más largo puede resultar más rápido...

**¿Cómo surgió la idea para este juego?**

Después de 5 años trabajando en *WRC* nos apetecía hacer algo sin restricciones en cuanto a choques y accidentes espectaculares. Al ser un título de lanzamiento tenía que dirigirse a un público más amplio y se nos ocurrió que sería divertido poner diferentes tipos de vehículos a competir juntos... y más si todo sucede en un ámbito sin reglas como un festival.



00:06.10
0 LAP /3
13 POS /15
04 BOOST CHARGING

La vista en primera persona se adapta perfectamente al modo de control que aprovecha el sensor de movimiento del Sixaxis para convertirlo en un volante.

El entorno reaccionará ante nuestra presencia de una forma increíblemente real.

# VIRTUA FIGHTER 5

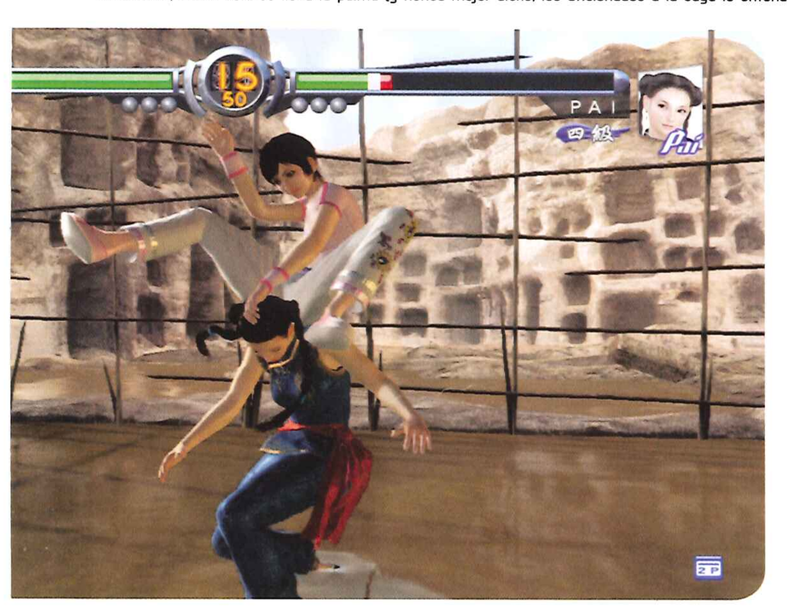
## ¡YA HEMOS JUGADO AL BEAT'EM-UP DE SEGA!

Si eres un gran fan de la lucha, **PlayStation 3** es tu consola, ya que no sólo disfrutarás de una versión especial (y descargable) de *Tekken 5: Dark Resurrection*, sino que además podrás jugar en exclusiva con la última entrega de la otra mítica saga de *beat'em-up: Virtua Fighter 5*. **Sega** nos invitó a sus oficinas para mostrarnos una *beta* muy avanzada del juego, que incluso permitía seleccionar a los 17 personajes más a Eileen y El Blaze, las nuevas incorporaciones. Adorado por los usuarios japoneses y expertos de la lucha en general, el realismo, la velocidad y la característica jugabilidad de la última edición de *Virtua Fighter* llegarán intactas a **PlayStation 3**, así como su impecable motor gráfico que resulta idéntico al enseñado en el *hardware Lindbergh* de la recreativa de **Sega**. Todas las capturas que pueblan estas dos páginas son de la versión de **PS3**; sí, **Sega** ha creado un *engine* espectacular que hace gala de una suavidad cercana a los 60 fotogramas por segundo y muestra cada una de sus texturas y estructuras poligonales con un detalle nunca visto en el género de la lucha. Las animaciones del juego, igualando el nivel gráfico de los modelos 3D, han mejorado muchísimo con respecto a *Virtua Fighter 4 Evolution* consiguiendo que esta quinta entrega sea la más realista de toda la franquicia. Como era de esperar, el sistema de control y los movimientos son los mismos que en la versión mejorada de la recreativa, la *Revision A*, así como los *items* que se podrán utilizar con el sistema *VF.Net*, que se estrenó en la anterior edición del juego y que ha visto ampliadas sus posibilidades en *Virtua Fighter 5*. Sólo queda esperar que **Sega** lance en nuestro país el *Arcade Stick*, el cual debutará junto a *VF5* en Japón.






Si el control de las anteriores entregas ya era sólo apto para expertos, en Virtua Fighter 5 Sega se ha superado haciendo más realista el comportamiento de cada uno de los personajes. Como de costumbre, Akira Yuki se lleva la palma (y nunca mejor dicho, los aficionados a la saga lo entenderán) en lo que a dificultad en el control se refiere. Si controlas perfectamente a Akira, eres invencible.







**EL BEAT'EM-UP MÁS REAL, TANTO EN SU CONTROL COMO EN SU APARTADO GRÁFICO**




## PERSONAJES

Al igual que la recreativa original, la versión PlayStation 3 de Virtua Fighter incluirá un total de 17 personajes seleccionables. Todos ellos son la evolución de la última entrega de la saga, Virtua Fighter 4 Evolution, a excepción de dos luchadores: El Blaze y Eileen. El primero de ellos tiene la complexión y el estilo de un luchador mejicano de wrestling, con una gran cantidad de llaves cuerpo a cuerpo y mucha agilidad; Eileen es la versión femenina de Lion Rafale, más ágil y con golpes espectaculares y muy acrobáticos.



# VIRTUA TENNIS 3

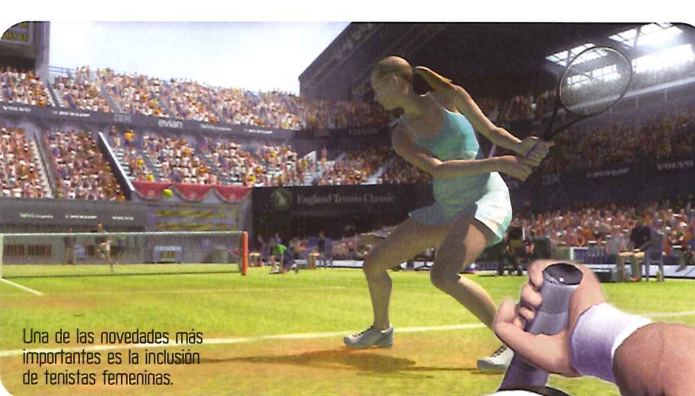
## LA RECREATIVA DE SEGA EN TU PS3

**Sega** nos invitó a sus recién inauguradas oficinas en Madrid para conocer los detalles del que será el primer título de la saga de *arcades*/simuladores de tenis para **PlayStation 3**. ***Virtua Tennis 3*** sigue la línea *arcade* que lanzó a la fama la franquicia desde su primera entrega, aunque el *hardware* de **PlayStation 3** contribuye a crear un ambiente más realista en el nuevo título de **Sega**. Junto a un *engine* gráfico que supera al de cualquier otro simulador de tenis jamás diseñado, con animaciones características de cada jugador, movimientos faciales y una realista iluminación, encontrarás posibilidades de juego «inmediatas» para los amantes de la *coin-op* y un perfeccionado modo *World Tour*, adecuado para los usuarios que prefieren la simulación y un planteamiento complejo. Asimismo, la evolución más significativa del título la sufrirá dicho modo denominado *World Tour*, con la inclusión de una infinidad de minijuegos donde aumentar tus características físicas y un sinfín de elementos y complementos (licenciados) con los que podrás adornar a tu tenista.

Los usuarios de **PS3** se encontrarán con una agradable sorpresa referente al control del juego, ya que **Sega** se ha esforzado por ofrecer soporte en el juego para el nuevo *pad Sixaxis*; de este modo, aunque llevará unas cuantas partidas aprender a usarlo, podrás mover a tu tenista inclinando el mando y hacer todo tipo de golpes simplemente agitando el *Sixaxis*, sin necesidad de usar el *stick*, el *pad* o los botones.



Tanto las texturas como las animaciones de los jugadores convierten al título de Sega en el arcade de tenis más realista.


Una de las novedades más importantes es la inclusión de tenistas femeninas.

## ¡NOVEDADES EN PLAYSTATION 3!

La novedad más significativa de la versión de Virtua Tennis 3 para PS3 es la posibilidad de utilizar el mando SixAxis para controlar al tenista y asestar los diferentes tipos de golpes sin pulsar ni un solo botón. Inclinando el mando harás que tu tenista se mueva por la pista; agitándolo en una determinada dirección conseguirás, con un poco de práctica, hacer dejadas, globos o restos. El modo World Tour será mejorado considerablemente con respecto a la coin-op, sobre todo gracias a la ingente cantidad de nuevos ítems incluidos. Por último, y no por ello menos importante, cabe destacar que la versión doméstica del juego incluye el doble de tenistas, representados una gran parte por las más importantes jugadoras, ya que la recreativa original solamente permitía seleccionar tenistas masculinos.




Gracias a la potencia de PS3, Sega ha podido unir un motor gráfico extremadamente realista a un control sencillo adecuado para todo tipo de jugadores.

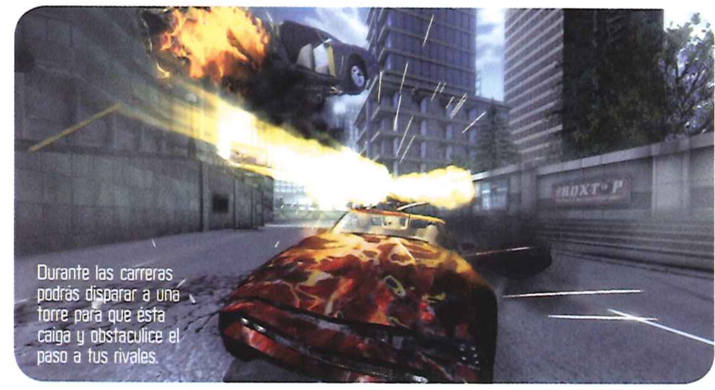
Mezcla la velocidad y accidentes de Burnout con el armamento de Quake.

# FULL AUTO 2 BATTLELINES

## CONDUCCIÓN Y *SHOOTER* A PARTES IGUALES

La mayoría de los títulos capaces de identificarse igualmente como *shooter* y simuladores de conducción han pasado sin pena ni gloria por nuestras consolas. Desgraciadamente, esta máxima incluye a la primera entrega de *Full Auto*, pero os aseguramos que eso va a cambiar con el lanzamiento de *Battlelines*. Imaginad una carrera urbana en la que todo vale, en la que se premia la agresividad y los ataques a los demás competidores, y con una sensación de velocidad extrema. Si además añadimos todo tipo de armamento al más puro estilo James Bond (pero sin las sutilezas típicas del agente 007), y unos entornos totalmente interactivos y destruibles, obtenemos ***Full Auto 2***, un *arcade* de conducción que combina la velocidad y los accidentes de *Burnout* con el armamento de *Quake* (el número de armas del título de **Sega** supera al de muchos *shooter* en primera persona). Con respecto a la primera entrega, **Sega** ha dotado al juego de más personalidad, de un control más característico y de una sensación de velocidad que echamos de menos en la primera entrega de *Full Auto*. Además, el juego aprovechará el potencial de **PlayStation 3** a la hora de mostrar y mover los entornos, ya que no sólo son muy vistosos, sino que permitirán al jugador más experimentado utilizarlos a su favor: por ejemplo, podrás disparar un misil a la base de una gigantesca torre o a un depósito de agua para que éste caiga sobre el asfalto, atrapando a los competidores que vayan pisándote los talones y cortándoles el paso durante unos cuantos segundos.

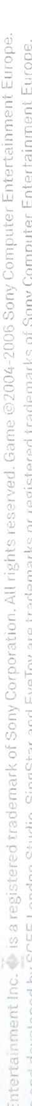


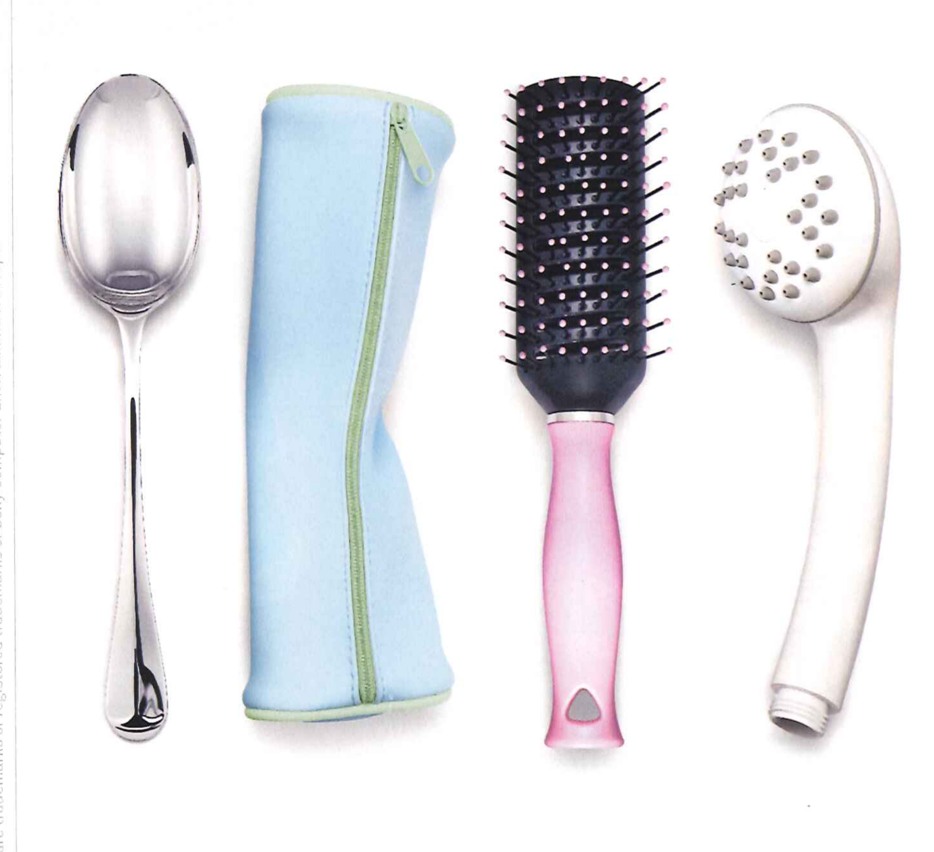


Durante las carreras podrás disparar a una torre para que ésta caiga y obstaculice el paso a tus rivales.

singstar

PlayStation 2









Y con más de 200 canciones, te van a faltar amigos a los que ganar.













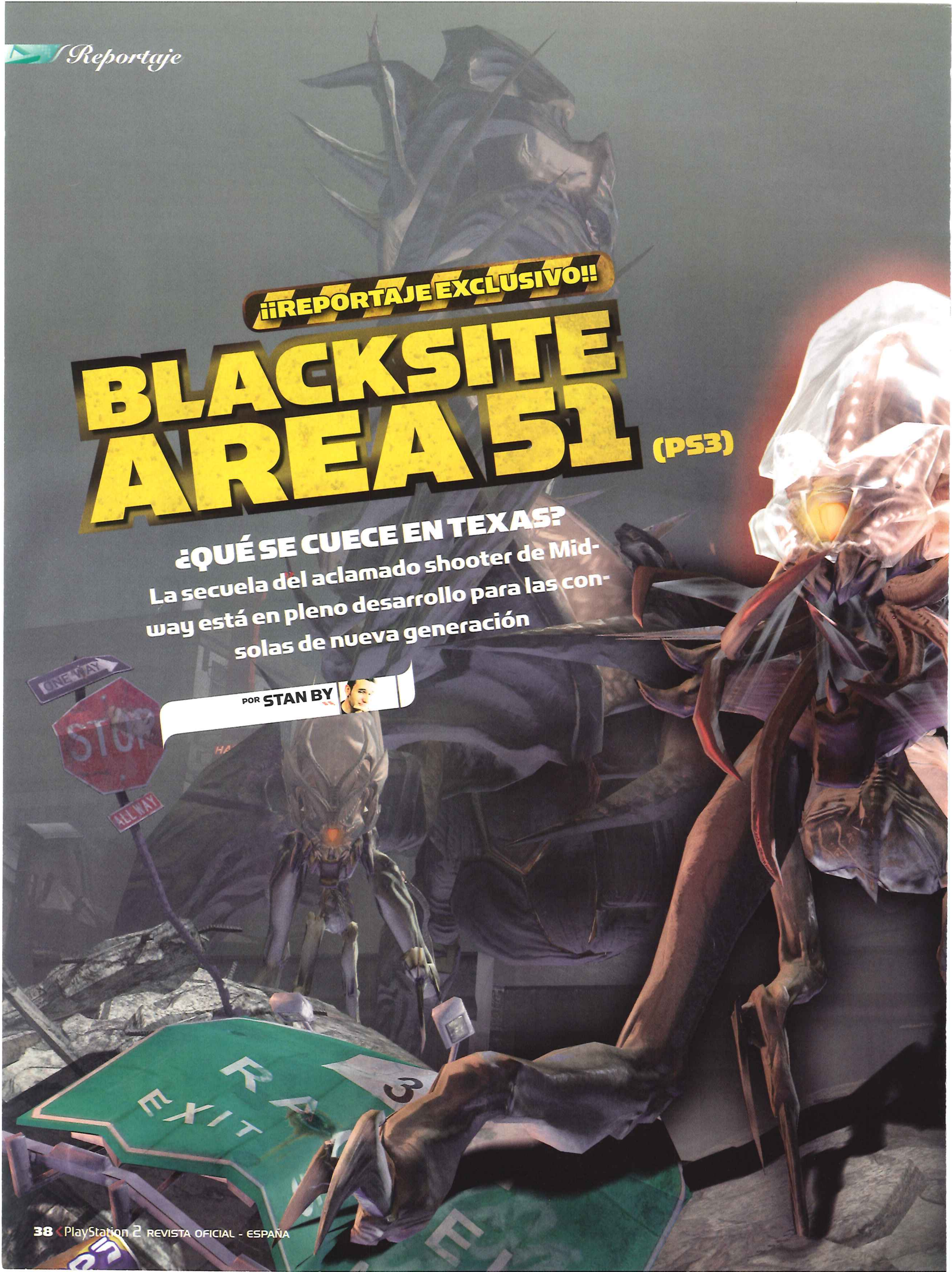









singstargame.com




¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!

# BLACKSITE AREA 51 (PS3)

## ¿QUÉ SE CUECE EN TEXAS?

**La secuela del aclamado shooter de Midway está en pleno desarrollo para las consolas de nueva generación**

POR **STAN BY**



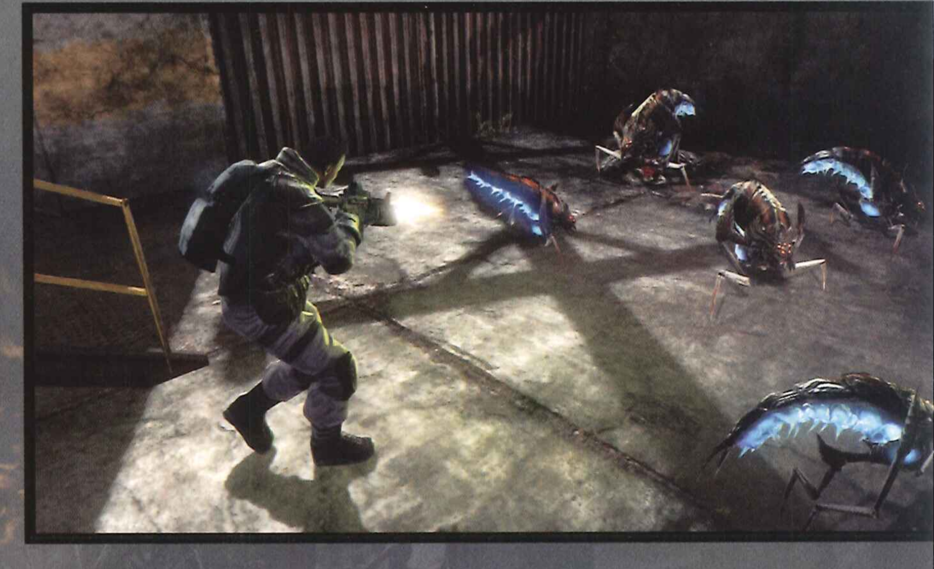




**ESTUDIOS DE LUJO**

Midway acaba de mudarse a unas nuevas instalaciones en Austin. Entre cubículos indivualizados, una cocina que ya la quisiera en mi casa, y zonas diseñadas para el brain-storming, destaca la Autopsia: monitores conectados a una sala de testeo desde la que consultar una exhaustiva base de datos sobre cualquier aspecto posible de las pruebas: gasto de munición, vida de los NPC, etc.





**PATIO TRASERO >** Midway pretende llevar la ciencia ficción más movidita a lugares reconocibles del día a día. «Alienígenas en el patio trasero», según Harvey Smith.

Entre adornos de Acción de Gracias en las calles con forma de guitarra eléctrica, acudimos hasta Austin, Texas, para una visita a las flamantes (y agradables) nuevas oficinas de **Midway** para una presentación en exclusiva del *work-in-progress* de ***BlackSite: Area 51***, que será el título definitivo de la secuela del apreciado *shooter* en primera persona (*Area 51*) que la desarrolladora publicara en 2005. Durante la visita, conducida por Jim Stiefelmeister y Harvey Smith, Directores Creativos del proyecto, hicimos un recorrido por los estudios, viendo las instalaciones dedicadas al desarrollo de ***BlackSite*** y algunas muestras de los trabajos de programación y diseño del arte final del juego. Tras esto, Jim jugó para nosotros una *demo* que, como nos comentaron, representaba un estado primitivo del programa, realizado seis meses antes: ni los *renders* ni la inteligencia artificial aparecían tan depurados como, aseguran, podremos ver en enero en el **Gamers Day**. Sirvió de aperitivo, eso sí.
Según Harvey Smith, además de un intento de llevar la ciencia ficción a terrenos más cercanos, preguntándose qué teme la gente realmente hoy en día (el juego comienza en Irak, para luego trasladar la acción a un pueblecito cualquiera de Nevada tomada por alienígenas), el verdadero objetivo del desarrollo de ***BlackSite*** ha sido la Inteligencia Artificial. En

## EL RETO DE BLACKSITE: UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DESLUMBRANTE

**COMPAÑERISMO >** El objetivo último de las squad-mechanichs es, ni más ni menos, que el jugador sienta al secundario como un verdadero compañero. ¿Lo conseguirán?









### UNA BASE SECRETÍSIMA

Si bien en Midway pretenden alejarse con BlackSite de la temática «sci-fi» al uso, con una ambientación más cotidiana, sí sigue centrado en torno a la famosa base Area 51. Obviamente, no es el primer juego en focalizar su acción en la célebre instalación secreta: además del conocido título de 2005 al que BlackSite sirve de secuela, en 1995 Atari lanzó un arcade titulado, cómo no, Area 51. Se trataba de un shooter de pistolas de luz que contó en 1996 con ports a PSone, Saturn y PC. Años más tarde, en 1998, se publicó una secuela, Area 51: Site 4.



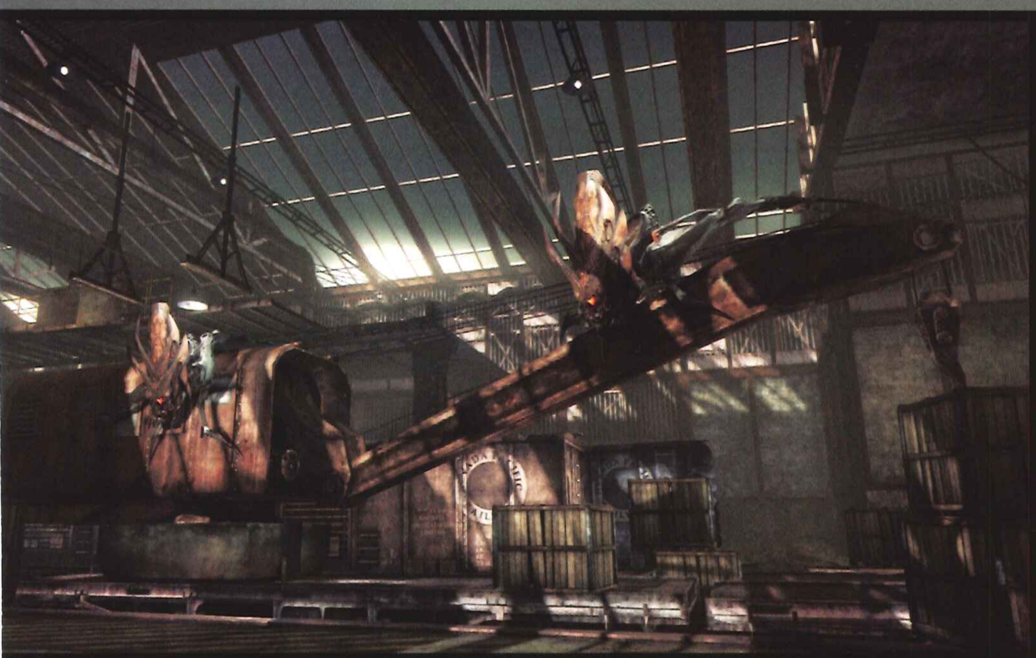
**Midway** se plantearon de qué manera podían dar un paso más allá en los *shooters* en primera persona, y la solución que encontraron fue llevar la IA a un nuevo y deslumbrante nivel, aprovechando las posibilidades de la *next-gen*. Sobre el papel, la idea consiste en crear una escuadra que acompañe continuamente al jugador y, que más allá de un simple apoyo logístico, se convierta en personajes activos de la historia, reconocibles e individualizados. Vivos. Aparte de los aspectos lógicos de diseño y caracterización (arte, voces, etc.), esto se conseguiría por medio de las complejas *squad-mechanics* que **Midway** está desarrollando y de las que se sienten abiertamente orgullosos. Los compañeros del jugador estarán programados para reaccionar activamente (mediante un sistema de moral e intensidad) al desarrollo del combate, los eventos y el propio rendimiento del usuario. Como respuesta a todo esto, oscilarán entre diferentes estados de ánimo, bastante complejos según pudimos ver en el área de programación: buscando

## EL RENDIMIENTO AFECTARÁ A LA EFECTIVIDAD DE LA TROPA





**CRÍTICA POLÍTICA >** Todo el asunto del «patio trasero» tiene en realidad un doble sentido. El argumento del juego gira en torno a políticas de gobiernos ciertamente cuestionables, acciones en la sombra, y tiros que acaban saliendo por la culata. No parecen en Midway muy felices con algunas decisiones de su lejano presidente. Un poco de «conspiranoia» nunca viene mal...







**UN BOTÓN >** Todas las órdenes se darán con un solo botón, permitiendo una rápida ejecución de las decisiones tácticas que tome el jugador.







refugio en las faldas del jugador, disparando como posesos, afinando la puntería, perdiéndola, tomando la iniciativa en el combate, etc. En cada personaje corren al mismo tiempo varias instancias de animación, lo cual dispara las posibilidades de individualización, ya que no es necesario compartir diseños, posturas, etc. Junto a Tim Little, uno de los programadores, pudimos comprobar *in situ* cómo a los personajes les afectaba el ambiente: un coche explotando, un sonido terrorífico... Así como la considerable variedad de actitudes y estados de ánimo de alguno de los secundarios. Es, cuando menos, un vistazo a lo que permite la nueva generación.

Los miembros de la escuadra no pueden morir, pero sí caer incapacitados hasta que todos los enemigos del escenario hayan sido eliminados. Se comportan, grosso modo, como las vidas del jugador. También se les puede dar órdenes mediante un sistema simplificado al máximo, centrado en torno a un solo botón y un sistema contextual, para agilizar al máximo las decisiones tácticas. Todos estos aspectos componen las mencionadas *squad-mechanics* (tropa afectada moralmente por el entorno, por las decisiones del jugador), que anticipan tímidamente un nuevo paso en los títulos de acción: la efectividad del jugador afectando directamente a la mecánica del juego.



**DECISIÓN >** Las decisiones que tome el jugador afectarán directamente a su escuadra, obligando a cambiar bruscamente de táctica por momentos.




# SUPERBIKES 07

## ¿EL OTRO CAMPEONATO?

**No sólo de MotoGP viven los aficionados al motociclismo**



Empecemos aclarando en qué consiste esto de las *Superbikes*, ya que en nuestro país, de momento, no cuenta con mucho seguimiento. Se trata de un campeonato a nivel mundial similar al popular *MotoGP*, pero con algunas diferencias. Para empezar, las *Superbikes* son motocicletas como las que pueden encontrarse en las calles de cualquier ciudad, sólo que modificadas para conseguir un mayor rendimiento y una potencia muy superior. Muchos países, como Australia, Canadá, Japón y Reino Unido cuentan además con sus propias competiciones nacionales. Las marcas más famosas y prestigiosas del mundo, como *Honda, Ducati* y demás usan esta espectacular disciplina deportiva para presentar sus nuevos modelos, y de hecho una victoria en esta categoría les asegura una buena perspectiva de ventas. En España poco a poco va ganando adeptos gracias a la participación de pilotos patrios, como el mediático Fonsi Nieto o el más capaz Rubén Xaus. Así pues, no podía pasar mucho tiempo en aparecer su simulador oficial. Los elegidos para programarlo han sido los italianos de **Milestone**, los mismos que lanzaron hace algunos meses el curioso *Evolution GT*. Como no podía ser de otra manera, han contado con la licencia oficial de **FGSport**, la empresa que organiza todo este tinglado. Por lo tanto, todos los elementos que recrean este deporte han sido trasladados con total fidelidad. Tanto las monturas como los circuitos repartidos por todo el mundo, y los pilotos, serán un calco de lo que se puede

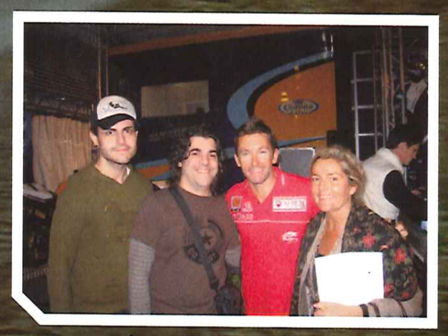




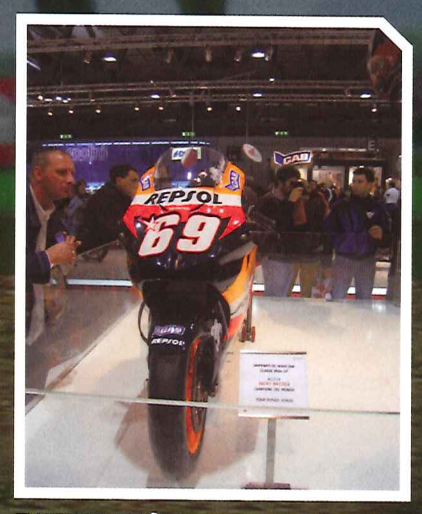


## PRESENTACIÓN EN MILÁN

La Revista Oficial de PlayStation 2 fue invitada en exclusiva como único medio especializado a la presentación mundial de Superbikes 07, que tuvo lugar en Milán el pasado 16 de noviembre. Los organizadores del evento aprovecharon la celebración de la EICMA (una exposición de motocicletas de gran tradición en Italia) para anunciar el lanzamiento del título. A la convocatoria acudieron grandes estrellas del deporte, como el campeón del mundo Troy Bayliss.



**EL CAMPEÓN >** En el centro de la imagen, de rojo, el ganador del campeonato de Superbikes Troy Bayliss.



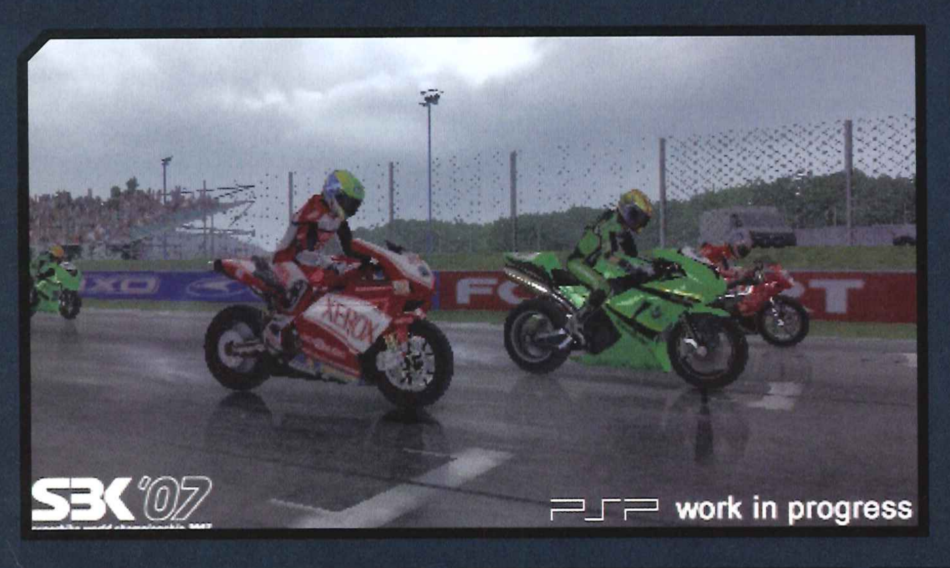

**MOTOS DE ENSUEÑO >** En los distintos pabellones de la feria se exhibían los últimos modelos de motocicletas, algunas de ellas auténticas bestias de dos ruedas.



**RUEDA DE PRENSA >** Durante la misma el campeón explicó cómo había asesorado a los creadores del juego.



**ESPECTÁCULO >** Diversas pruebas amenizaron la estancia de los asistentes a la feria.




## VERSIÓN PSP

Aunque no estaba presente en versión jugable durante la presentación que tuvo lugar en Milán, ya se ha confirmado por parte de la compañía que Superbikes 07 tendrá su correspondiente edición para la portátil de Sony, además de ofreceros en exclusiva las primeras imágenes del mismo, ya os podemos adelantar que el juego será muy similar a lo que se podrá ver en PlayStation 2, además se espera que ambas producciones vean la luz de forma simultánea. Todos los circuitos, escuderías, motocicletas y pilotos estarán presentes. Donde esta versión sí que será superior a la de su hermana de sobremesa será en las capacidades On-line. En PSP, varios participantes podrán competir de forma inalámbrica por demostrar quién es el mejor sobre dos ruedas, aunque aún no se sabe si se quedarán en modalidad ad hoc o se incluirá la opción infraestructura.









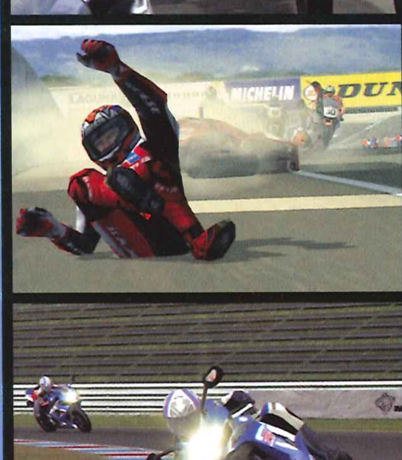




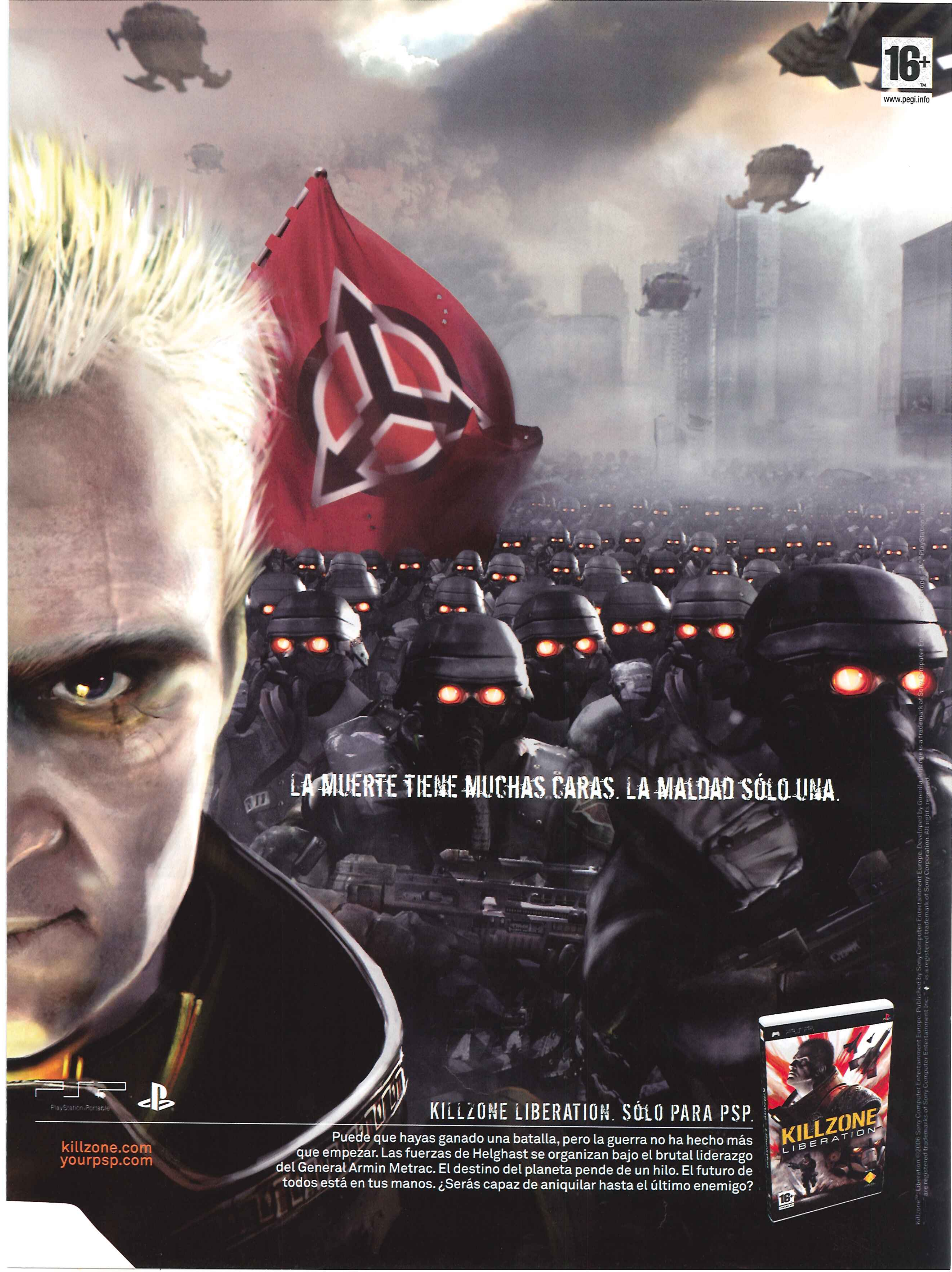

### MILESTONE Y LAS MOTOS

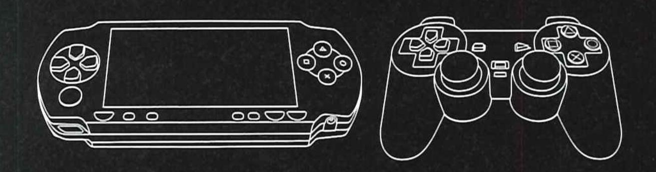
Este equipo de programación afincado en la industrial ciudad italiana de Milán no es en absoluto novato en esto de la simulación sobre las dos ruedas. Ya fueron los elegidos por Electronic Arts para el desarrollo de varias entregas de su serie Superbikes. Además, recientemente lanzaron para PlayStation 2 otro excelente simulador, Superbikes Riding Challenge, que aún se puede encontrar en las tiendas.





ver en las retransmisiones deportivas. Y por lo que se pudo jugar durante la presentación a los medios, este afán por el realismo no se quedará sólo en el apartado técnico. El control de los vehículos de dos ruedas también será muy cercano a la realidad. Esto se traduce en un nivel de exigencia bastante elevado y una curva de aprendizaje peliaguda, aunque seguramente los aficionados a este tipo de juegos sabrán apreciar esta orientación hacia la simulación de la que hace gala el juego de **Milestone**. El asesoramiento de grandes profesionales de este deporte ha sido clave a la hora de dotar al título de estas características, por lo que las caídas de los pilotos serán una constante, al menos durante las primeras partidas. Eso sí, puede que no te canses de verlas, gracias a que están reproducidas de una manera muy espectacular. En cuanto a modalidades de juego, la estrella será, por supuesto, el modo Carrera, que te permitirá experimentar todas las fases del campeonato, como las clasificaciones, los entrenamientos y el resto de sesiones previas a la carrera en sí. También serás capaz de competir libremente contra el crono eligiendo cualquiera de las motocicletas y circuitos que tendrás a tu disposición; y por supuesto, contará con la posibilidad de enfrentarte a un amigo mediante la pantalla partida. Ahora sólo queda esperar hasta el mes de abril del próximo año, cuando el juego verá la luz en sus dos versiones, **PS2** y **PSP**.


16+
www.pegi.info
LA MUERTE TIENE MUCHAS CARAS. LA MALDAD SÓLO UNA.
PlayStation Portable
KILLZONE LIBERATION. SÓLO PARA PSP.
Puede que hayas ganado una batalla, pero la guerra no ha hecho más que empezar. Las fuerzas de Helghast se organizan bajo el brutal liderazgo del General Armin Metrac. El destino del planeta pende de un hilo. El futuro de todos está en tus manos. ¿Serás capaz de aniquilar hasta el último enemigo?
killzone.com
yourpsp.com
KILLZONE
LIBERATION
16+
Killzone™ Liberation ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights



LO MEJOR AÚN ESTÁ POR LLEGAR

# LOS MÁS DESEADOS DE 2007 PARA PS2 Y PSP

POR LAST MONKEY  SUPERNENA DOC  R. DREAMER NEMESIS 

**NO TODO ESTÁ DICHO** en lo que respecta al catálogo de PlayStation 2, y ni mucho menos en el de la portátil PSP. Durante el próximo año 2007 verás aparecer una enorme cantidad de grandes títulos que aprovechan al máximo la potencia de la consola de sobremesa, ahora que los progra-




**madores cuentan con tantos años de experiencia en el desarrollo para ella. Por su parte, PSP seguirá ampliando su propuesta con lanzamientos para todos los gustos que ponen especial énfasis en las posibilidades multijugador y en la diversión inmediata. Prepárate que empezamos...**




**TRAS SU RENACIMIENTO** con Tomb Raider Legend, la heroína más famosa de la historia de los videojuegos regresa a PS2 y PSP

## VUELVE LA MEJOR LARA CROFT

# TOMB RAIDER ANNIVERSARY



**USA EL ENTORNO >** Las posibilidades de interacción de Lara con el escenario son ahora mucho mayores que hace diez años.



## VUELVE KARIMA

La joven británica Karima Adebibe volverá a ser la imagen en carne y hueso de Lara Croft en esta nueva entrega. Tras saltar al estrellato en el anterior capítulo, los fans de todo el mundo la han proclamado como la mejor Lara de la historia. Méritos no le faltan, desde luego. Desde los inicios de la serie varias han sido las modelos elegidas para esta labor. Personalmente nos quedamos con Jill De Jong, que cedió su imagen en la versión de El Ángel De La Oscuridad.

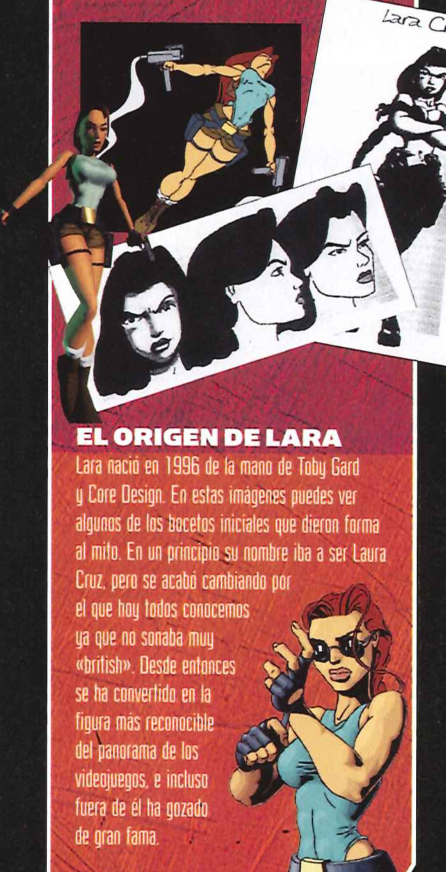
**EL MUNDO PERDIDO >** Este nivel del juego, con su cascada y sus bichos prehistóricos, es uno de los más recordados del título original.

No todos confiaban en que los americanos de **Crystal Dynamics** fueran capaces de resucitar una saga que comenzó hace diez años, y que últimamente no pasaba por sus mejores momentos. *Tomb Raider* había llegado a ser uno de los referentes más claros de la nueva generación de videojuegos que llevó la consola de **Sony, Playstation**, a millones de hogares en todo el mundo. Su protagonista, Lara Croft, se convirtió en un ídolo de masas, llegando a captar la atención tanto de la prensa especializada como de la generalista. El fenómeno traspasó los videojuegos y surgieron todo tipo de productos con la imagen de la intrépida arqueóloga. Los más relevantes fueron, sin duda, las dos películas que se estrenaron en salas de cine (por cierto, un tercer filme está en preparación). Pero incluso las estrellas más rutilantes tienen sus horas bajas, y parece que la generación de los 128 *bits* no estaba hecha para Lara. Llegó tarde a su cita, y no gustó a casi nadie. Para redimirse, **Eidos** decidió migrar el desarrollo a otra compañía y, cuando el juego apareció finalmente hace sólo unos meses, supuso todo un respiro. Lara había encontrado su lugar, volviendo en cierto

PSP
PS2

COMPAÑÍA: **EIDOS**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2007**





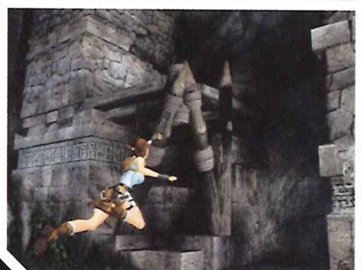

### EL ORIGEN DE LARA

Lara nació en 1996 de la mano de Toby Gard y Core Design. En estas imágenes puedes ver algunos de los bocetos iniciales que dieron forma al mito. En un principio su nombre iba a ser Laura Cruz, pero se acabó cambiando por el que hoy todos conocemos ya que no sonaba muy «british». Desde entonces se ha convertido en la figura más reconocible del panorama de los videojuegos, e incluso fuera de él ha gozado de gran fama.

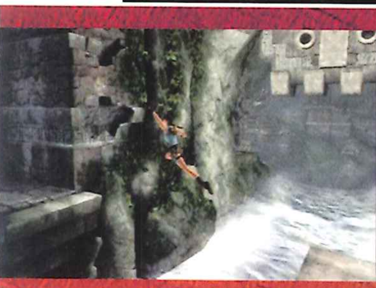
# EL DESARROLLO DEL JUEGO ORIGINAL CON EL MOTOR GRÁFICO DE LEGEND

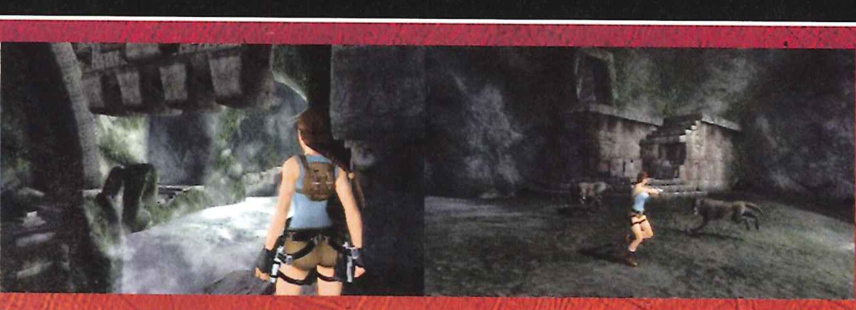
modo a su origen e introduciendo innovaciones que daban como resultado el mejor juego de la saga. Ahora, y con la excusa de celebrar el décimo aniversario del nacimiento del mito, se prepara un *remake* de la primera entrega de sus aventuras. Recientemente, la **Revista Oficial PlayStation 2** fue invitada a la presentación de este juego, llamado ***Lara Croft Tomb Raider Anniversary***. El nombre lo dice todo, y una forma rápida (aunque no del todo precisa) de definir este proyecto sería que posee el desarrollo del *Tomb Raider* original y el motor gráfico de *Legend*. Así pues, y para los que en su momento no disfrutasteis del mismo, tomad nota. Lara se ve envuelta en la búsqueda de una reliquia conocida como *Scion*. Pero no es la única que desea dicho artefacto, ya que una perversa corporación está también detrás de él debido a los increíbles poderes que puede otorgar a quien lo posea. En su aventura visitará lugares tan remotos como Perú, Grecia, Egipto y demás. Muchos son los momentos que los *fans* recordarán, pero de entre todos ellos destaca el encuentro con el *T-Rex* que tenía lugar en una especie de Valle Encantado donde el tiempo parecía haberse detenido. Esta secuencia ha sido reproducida y actualizada en la nueva versión, y resulta realmente curioso ver cómo lo antiguo y lo moderno conviven en perfecta armonía. Y es que, pese a que el desarrollo es similar, todo lo que Lara (y sobre todo los programadores) han aprendido





**EN BUSCA DEL SCION >** En su primera aventura, la arqueóloga se enfrentaba a la búsqueda de este milenario objeto, poseedor de unas propiedades asombrosas.



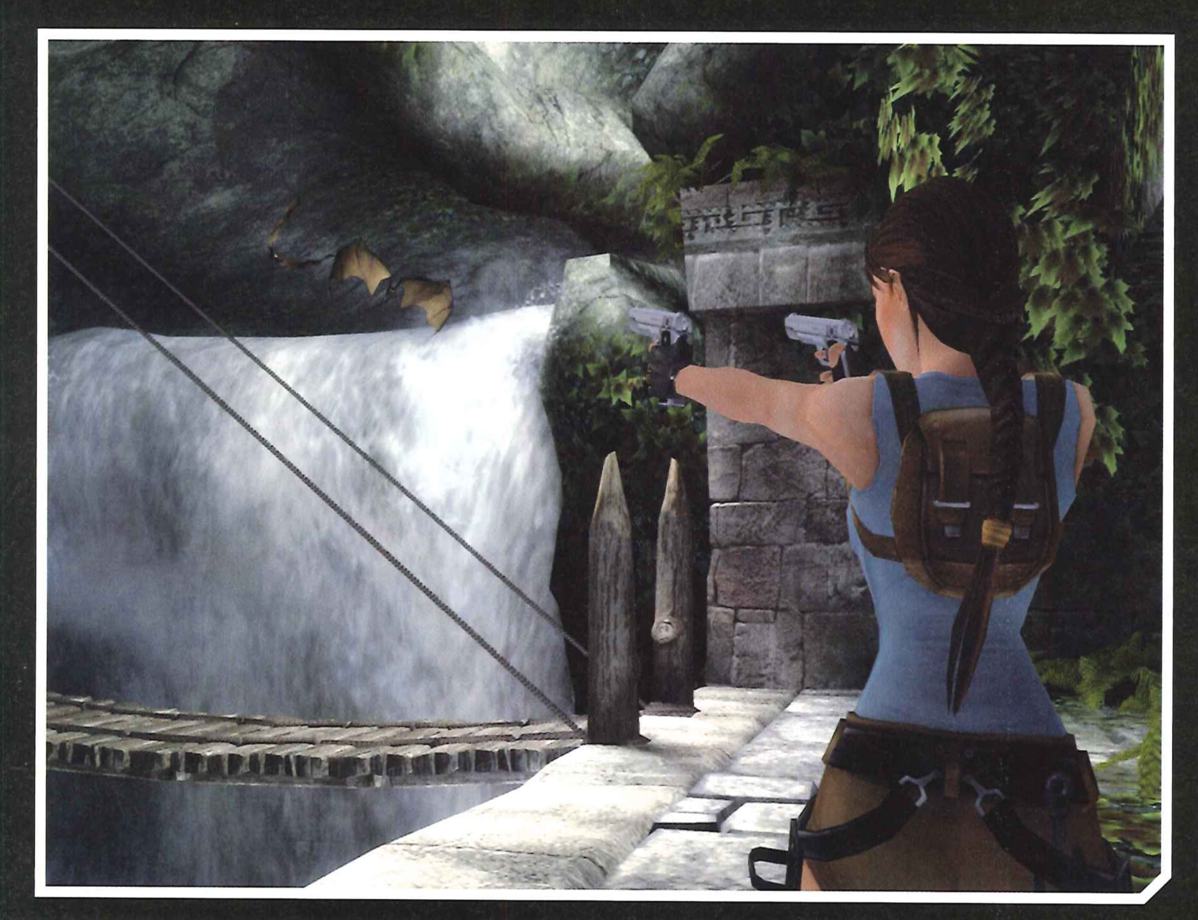


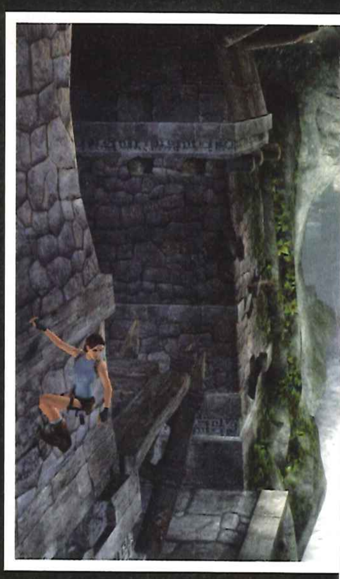
### VERSIÓN PSP

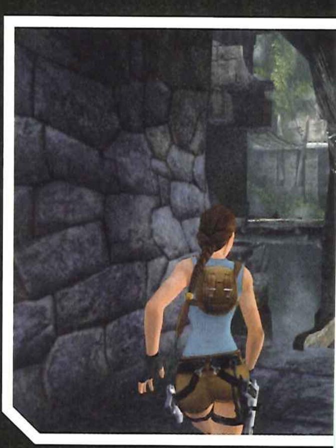
Como ocurrió con el anterior capítulo, Tomb Raider Legend, la portátil de Sony contará con una versión de este nuevo juego prácticamente idéntica a lo visto en PlayStation 2. El trabajo ha sido encargado a los mismos programadores, Buzz Monkey Software, que trabajan codo con codo con Crystal Dynamics.



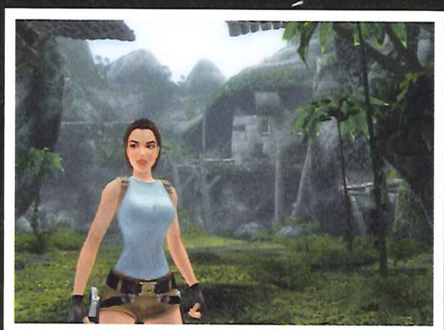
¡PONTE A LOS MANDOS DE LA DIVERSIÓN!
THRILLVILLE
OL' JOE'S SALOON
¡CONSTRÚYELO Y MÓNTATE!
¡INTERACTÚA CON TUS INVITADOS!
¡20 MINIJUEGOS!
Your park rocks!
¡Construye y monta las atracciones más locas!
¡Charla y bromea con todos tus invitados y averigua cómo mejorar tu parque!
¡Puedes jugar hasta con 4 amigos y con familiares al Minigolf, juegos arcade, carreras de Karts y mucho más!
THRILLVILLE
TU PARQUE ABRE SUS PUERTAS EN DICIEMBRE
3+
www.pegi.info
FRONTIER
© 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd and Frontier Developments Ltd. All rights reserved.
Distributed under license from Frontier Developments Ltd.
Marketed and manufactured by Atari Europe SASU
PSP
PlayStation 2
ATARI





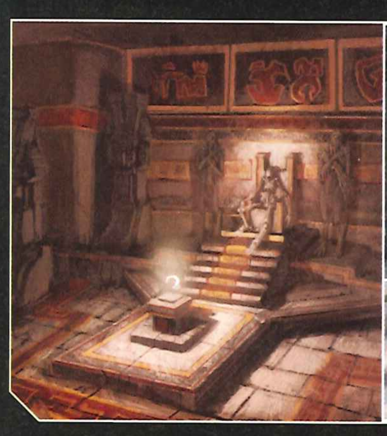






**LA NUEVA LARA >** El modelado de Lara sigue las directrices de lo visto en Tomb Raider Legend. Mucho más proporcionada.

en estos diez años está presente. Empezando por la propia Lara, que a pesar de llevar el modelito (actualizado y rediseñado, eso sí) que lucía hace diez años, cuenta con unas proporciones mucho más realistas. Sigue teniendo un cuerpo de escándalo, pero al menos algunos de sus atributos no se presentan tan exagerados. La animación de la que hizo gala en *Tomb Raider Legend* sigue siendo utilizada, vistos los resultados obtenidos. Lara salta, corre, se desliza, se agarra a salientes, nada y realiza otras muchas otras acciones con una naturalidad y fluidez pasmosas. Las novedades introducidas en el capítulo anterior también vuelven, sobre todo el uso del garfio magnético, con el que seguirá siendo posible balancearse, mover todo tipo de objetos y atraer a los enemigos hacia sí. Otro apartado a medio camino entre lo clásico y lo novedoso es el sistema de *puzzles*. Por lo que hemos podido ver en el único nivel que hemos jugado, han home-

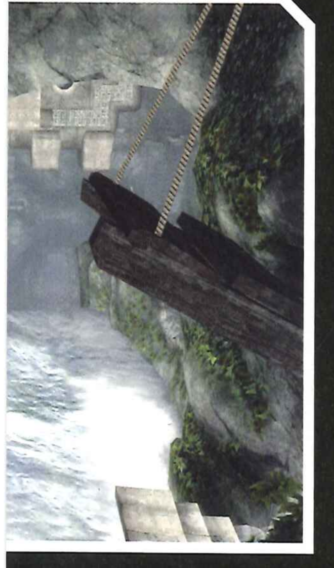




**ARTE CONCEPTUAL**

Los grafistas y diseñadores de Crystal Dynamics han partido desde cero a la hora de recrear los ambientes que Lara visitará en esta nueva entrega de sus aventuras. Aunque las localizaciones son las mismas que ya aparecían en el capítulo original, se han creado nuevos bocetos a mano a partir de los cuales se han elaborado los escenarios. Templos en ruinas, junglas misteriosas y, cómo no, tumbas inexploradas formarán parte de esta ambientación.

## LARA REVIVE SUS MEJORES MOMENTOS





**MOVIMIENTOS >** Las nuevas acciones que ha aprendido Lara a lo largo de los años estarán presentes en esta entrega conmemorativa.

## ANTES Y AHORA

| TOMB RAIDER ORIGINAL | TOMB RAIDER ANNIVERSARY |
| --- | --- |



**ARTEFACTOS >** Lara tendrá que seguir encontrando todo tipo de objetos a lo largo y ancho de los escenarios. Algunos serán ítems ocultos que proporcionarán recompensas.

najeado a los de la entrega original ya que, por ejemplo, aparece la necesidad de encontrar los tres engranajes en la zona de la cascada. Sin embargo, la forma de resolverlos es completamente distinta. La lógica y las leyes de la física serán imprescindibles para llegar a buen puerto. Por último, los enfrentamientos contra los enemigos se han plasmado prácticamente igual que en *Legend*, con un sistema de puntería automático y movimientos de ataque cuerpo a cuerpo para Lara, además del uso de sus conocidas armas. Con todos estos elementos, el carisma de la protagonista y el buen hacer que ya han demostrado sus programadores (al mando de los cuales se halla el creador original del mito), no cabe duda de que nos encontramos ante uno de los bombazos del año que ahora empieza.



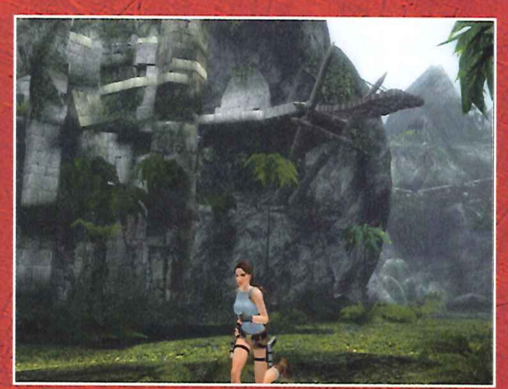


**SALTOS A GO-GO >** Las plataformas siguen siendo fundamentales en Tomb Raider. Sin embargo, ahora su utilización es mucho más realista que en la primera entrega.

## LAS CLAVES



**PUZZLES >** A primera vista serán los mismos que en el primer Tomb Raider, pero la forma de resolverlos será mucho más lógica.



**EXPLORACIÓN >** Los nuevos movimientos de Lara harán que su deambular por los niveles sea mucho más libre y fluido.



**COMBATE >** Las posibilidades de ataque de Lara y la inteligencia artificial de los enemigos han sido renovadas.







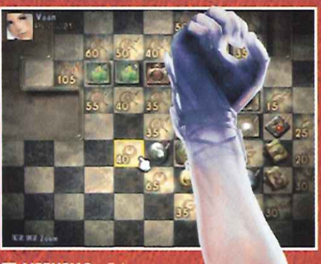

## LAS CLAVES



**LÍMITES >** Los ataques más poderosos de los protagonistas reciben aquí el nombre de Mist Quickenings y se podrán combinar entre varios personajes.



**CHOCOBOS >** Será posible hacerse con uno de estos animales para surcar los escenarios más rápido.



**LICENCIAS >** Este sistema permitirá aprender nuevas habilidades a los personajes.

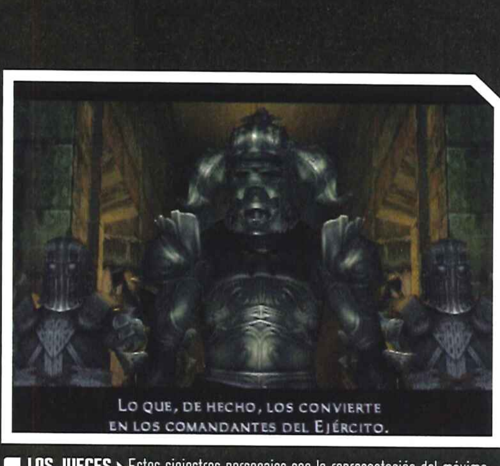
## YA QUEDA MENOS PARA EL «DÍA F»

# FINAL FANTASY XII

**TANTO HEMOS DICHO y tanto queda por decir de la esperada producción de Square Enix**

El mundo de *Ivalice* no es como el tuyo o el mío. En este universo conviven piratas aéreos en busca de fortuna, princesas destronadas que con arrojo y valentía pretenden reclamar lo que les pertenece, jóvenes huérfanos que sueñan con surcar los cielos y malvados imperios que amenazan con extenderse más allá de lo que les corresponde. Este es el marco incomparable en el que **Square Enix** ha decidido ambientar la (por ahora) última entrega de su saga más conocida y venerada, que llegará a nuestras fronteras de la mano de **Proein** a finales de febrero, y que gozará de una genial traducción (aunque las voces seguirán en un perfecto inglés) y de una no menos estupenda conversión PAL, desterrando al pasado aquellas horribles franjas negras y esa pérdida de velocidad de la que hacían gala las entregas anteriores cuando llegaban a nuestro país. Aclamado por crítica y público interna-




**LOS JUECES >** Estos siniestros personajes son la representación del máximo poder dentro del imperio de Arcadia, que pretende conquistar todos los territorios colindantes. Vamos, que son los malos del juego.







**LA BARRA DE ACCIÓN >** A pesar de que los combates ahora se desarrollan en tiempo real, sigue existiendo un medidor que se va llenando con el tiempo y que te indicará cuándo puedes realizar las acciones con cada personaje.

cionalmente (ya lleva vendidos varios millones de unidades en Japón y en Estados Unidos) la clave de su éxito, aparte de toda la magia que siempre ha caracterizado a la saga, es que ha sabido innovar para adaptarse a los nuevos tiempos. Aquellos que criticaban el inmovilismo de su jugabilidad tendrán que cerrar la boca,

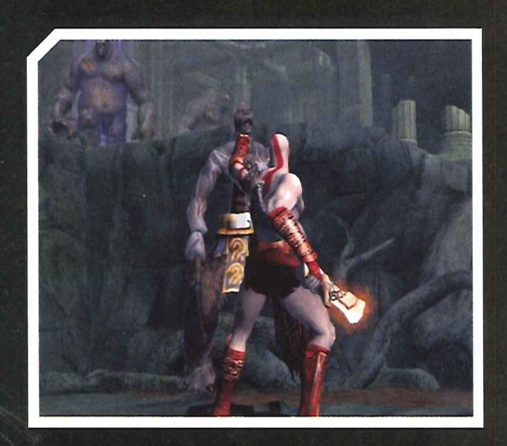
## ESTA ENTREGA INNOVA EN TODOS SUS APARTADOS

ya que poco tiene que ver su sistema de juego con lo visto anteriormente. El nuevo equipo de programación designado por **Square Enix** (entre los que se encuentran varios de los responsables de joyas como *Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story*) ha creado un gigantesco mundo tridimensional que explorar libremente, moviendo la cámara al antojo del jugador. Ya no existen esas características pantallas que anunciaban el inicio de una batalla; ahora todo se desarrolla directamente en el escenario, sin transición ninguna y podrás mover a tu personaje (o a cualquiera de los que forman parte de tu grupo) directamente, como si de un juego de acción se tratara. Esta libertad llega también al desarrollo del juego, mucho más abierto y lleno de misiones secundarias que podrás aceptar en cualquier momento. Más de cien horas te esperan si pretendes descubrir todos sus secretos, que son muchos. Mientras, podrás disfrutar de uno de los apartados gráficos y sonoros más impresionantes de esta generación de consolas. Sólo **Square Enix** podía hacerlo.

**PS2**
COMPAÑÍA:
**SQUARE ENIX**
GÉNERO:
**RPG**
FECHA DE LANZAMIENTO:
**FEBRERO 2007**



**NUEVOS ENEMIGOS >** La mitología griega y los desarrolladores han dado a luz una increíble hueste de enemigos, así como todas las técnicas de Kratos para acabar con ellos de forma espectacular.



## EL DESTINO DE UN DIOS EN TUS MANOS

# GOD OF WAR II

**¿SUPERARÁ A LA PRIMERA ENTREGA?** Nos conformamos con que sea tan bueno como el primer GOW



Pese a llevar años en la sombra (su único título anterior a *GOW* era *Kinetica*), un pequeño grupo desarrollador perteneciente a **Sony C.E.** y afincado en Santa Monica consiguió unir con éxito varios géneros y crear uno de los mejores títulos aparecidos durante la generación de los 128 *bits*. Sobran las explicaciones, si no has visto aún el primer *God Of War*, deja de leer ahora mismo, consíguelo y juégalo.

Kratos, ahora convertido en dios de la Guerra, tendrá que embarcarse en un periplo suicida (dentro de lo que ese adjetivo puede significar para un dios) con el objetivo de cambiar su destino. Todo parece indicar que la experiencia visual y jugable que aportará ***GOWII*** superará con creces a su antecesor. El juego será más oscuro y violento, será superior técnicamente (por difícil que parezca) y su argumento no parecerá recién sacado de un manga. Lo poco que hemos podido ver hasta ahora muestra a un Kratos con nuevas habilidades, *combos* y magias, en un entorno más detallado y con una gran cantidad de espectaculares escenas y animaciones igualadas tan sólo por las del primer *God Of War*. Las secuencias de ataque programadas son más violentas en esta nueva edición e introducen nuevos elementos como la posibilidad de conseguir determinados *items* directamente de sus proveedores (como por ejemplo, los ojos de los cíclopes). El número de enemigos ha aumentado en ***GOWII*** pues, dada la prolífica imaginación de los diseñadores de **SCE** Santa Monica, os aseguramos que hay mitología griega contra la que luchar para varias entregas del juego. Entre los nuevos enemigos destacan los mutantes, típico enemigo débil del

**GOD OF WAR II SERÁ, CON FACILIDAD, EL ÚLTIMO GRAN TÍTULO PARA PS2**



## LAS CLAVES



**COMBINACIONES >** Para eliminar a determinados enemigos, tendrás que seguir secuencias de botones que aparecerán en pantalla.



**PLATAFORMAS >** La segunda entrega de God Of War también alternará zonas de pura lucha con plataformas que pondrán a prueba tu habilidad con el pad.



**FINAL BOSSES >** Al igual que en la primera entrega, los jefes a los que tendrás que enfrentarte en God Of War II serán espectaculares.



**MOTOR GRÁFICO >** Los creadores de la primera entrega han mejorado su motor 3D, poniendo al límite el hardware de PS2 y dotando a GOWII de una espectacularidad sin precedentes.



**NUEVOS MOVIMIENTOS >** El dios Kratos gozará en esta entrega de nuevos combos, ataques y movimientos.

juego, y seres gigantescos como el amasijo de piedra y fuego con el que tendrás que vértelas antes de llegar al templo de Medusa. Junto a las novedades en el terreno de la lucha, ***GOWII*** promete incluir zonas repletas de plataformas en las que se pondrá a prueba tu habilidad, e incluso nuevos objetos y elementos que tendrán un papel importantísimo en el desarrollo del juego, como por ejemplo las alas de Ícaro. Técnicamente, resulta difícil superar al primer *God Of War* y, aunque todo parece indicar que su motor gráfico ha sido pulido y mejorado, la gran baza visual de esta segunda parte no será únicamente su detalle, sino la espectacularidad que promete cada una de las escenas, bien sea lucha, *puzzle*, plataformas o aventura. Aún tendremos que esperar hasta primavera para disfrutar del que puede ser el último gran título para **PlayStation 2**, pero os aseguramos que merecerá la pena. Además, ya se ha confirmado secuela en **PlayStation 3**.

**PS2**

COMPAÑÍA:
**SONY C.E.**
GÉNERO:
**ACCIÓN/AVENTURA**
FECHA DE LANZAMIENTO:
**PRIMAVERA 2007**




**INTERACCIÓN >** El juego incorpora numerosos sistemas de interacción para hacer el desarrollo más variado. Por ejemplo, la necesidad de pulsar unos botones concretos en el momento justo para efectuar devastadores combos.






## LA ÚLTIMA MARAVILLA DE LEVEL 5

# ROGUE GALAXY

### PIRATAS ESPACIALES, universos infinitos y aventuras de lo más épico

**EQUIPA A TU HÉROE >** No sólo las armas, también podrás modificar completamente la apariencia de tus protagonistas con todo tipo de indumentaria.

Imagina una odisea de proporciones hercúleas. Imagina la última producción de los creadores de *Dragon Quest: El Periplo Del Rey Maldito*. Imagina un juego que exprime la potencia de **PlayStation 2** como sólo pueden hacerlo las producciones que aparecen al final del ciclo de vida de una consola. Todo esto y mucho más será ***Rogue Galaxy***, el RPG de acción que llegará a España el próximo verano. La historia es tan simple como atractiva. Un huérfano llamado Jaster Rogue, criado por un sacerdote en un planeta desértico, se ve lanzado de forma sorpresiva a una aventura por salvar el destino del universo, acompañado por un grupo de piratas espaciales entre los que encontrará a una chica que le hará algo más que tilín. ¿Alguien ha dicho *Star Wars*? Efectivamente, las semejanzas son muchas, pero









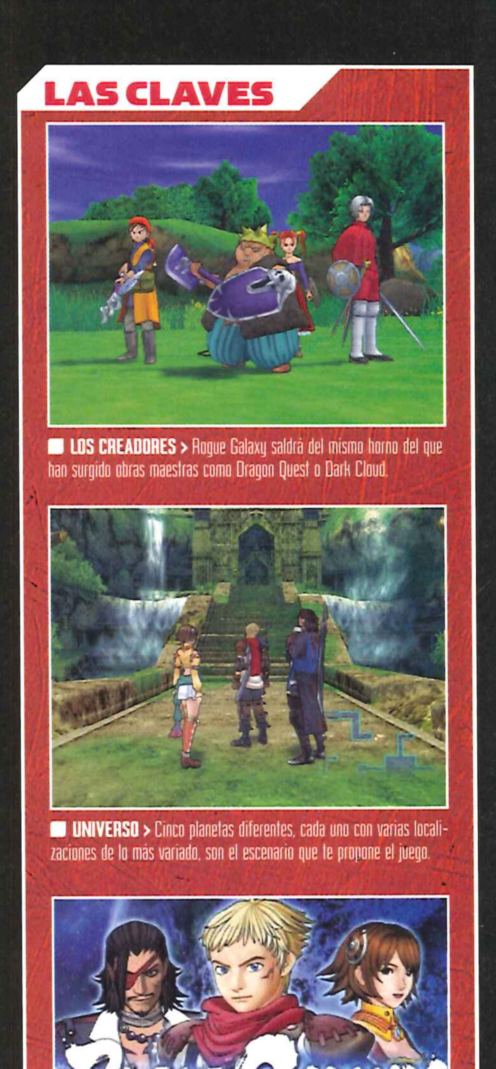



**EVOLUCIÓN >** Este tablero cumple la función de ir haciendo mejorar a los protagonistas.



**SECUENCIAS >** Impresionantes escenas de gráficos generados por ordenador pondrán la guinda al rico argumento del juego.

## LAS CLAVES



**LOS CREADORES >** Rogue Galaxy saldrá del mismo horno del que han surgido obras maestras como Dragon Quest o Dark Cloud.

**UNIVERSO >** Cinco planetas diferentes, cada uno con varias localizaciones de lo más variado, son el escenario que te propone el juego.




**MEJOR QUE EL JAPONÉS >** La versión occidental del juego incorporará jugosas novedades con respecto a lo que pudieron disfrutar los japoneses.

el genio de los desarrolladores nipones de **Level 5** se deja ver desde el primer momento. ***Rogue Galaxy*** es un RPG de acción en tercera persona en el que controlarás a un grupo de tres personajes (a elegir entre muchos más) mientras visitas los planetas con los ambientes más variados: desiertos, junglas, entornos acuáticos, templos en ruinas y gigantescas metrópolis con cientos de vehículos flotando. Los combates, piedra angular de cualquier juego de este tipo, son una mezcla de turnos y tiempo real. No podrás ver a los enemigos en el escenario, sino que te asaltarán de la nada. Pero cuando comience la lucha podrás mover a tu héroe libremente y efectuar todo tipo de *combos*, magias y demás. También podrás dar órdenes a los otros dos integrantes del grupo, que son controlados de manera bastante eficiente por la inteligencia artificial de la consola. A la hora de hacer evolucionar a tu grupo de héroes, otro de los apartados importantes de cualquier juego de rol que se precie, se ha creado una especie de tablero llamado *Revelation Flow*, que recuerda bastante al utilizado en la última entrega de *Final Fantasy*. Avanzando por él irás aprendiendo nuevas habilidades y mejorando las capacidades de los personajes, cada uno a su ritmo. En lo que respecta al apartado técnico, los grafistas de **Level 5** han vuelto a apostar por el estilo *cell-shading* que tan buenos resultados les ha dado en anteriores producciones, y que en esta ocasión alcanza el adjetivo de obra de arte. El retraso con el que aparecerá el juego en Occidente está, además, más que justificado. ***Rogue Galaxy*** llegará en un DVD de doble capa e incorporará un nuevo planeta con respecto a la versión nipona, nuevos movimientos y equipamiento para los personajes y secuencias de vídeo con más calidad.

## UN RPG DE ACCIÓN DE LOS CREADORES DE DRAGON QUEST Y DARK CLOUD

**PS2**

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2007**



■ **BELLEZA PAISAJÍSTICA >** Clover Studio pasó de un concepto fotorrealista para los gráficos a un impresionante entorno en cell-shading.

## LAS CLAVES



■ **A GOLPE DE PLUMA >** Las peleas combinan golpes y armas con el uso del pincel para rematar enemigos.



■ **LA AVENTURA >** Okami tiene, salvando las diferencias, una mecánica parecida a Legend Of Zelda.



■ **DIBUJOS MILAGROSOS >** Dibuja con el pincel para dar vida y toques mágicos a tu entorno.

# IMAGINACIÓN AL PODER
# OKAMI




### CLOVER STUDIO nos regala una aventura a la antigua usanza, en un entorno gráfico impresionante

Japón y Estados Unidos han sido testigos de la buena acogida del público a *Okami*, una de las obras más originales jamás concebidas para **PlayStation 2**. Una originalidad que se ha basado sobre todo en el aspecto del juego que, gracias al *cell-shading*, imita el estilo clásico de pintura japonesa de forma magistral, sin perder por ello un ápice de jugabilidad. La solidez del motor gráfico y los espectaculares efectos diseñados por **Clover Studio**, hacen que explorar el país en el que transcurre el juego sea una delicia. Ver cómo florece el paisaje... resulta deslumbrante ver cómo la loba que protagoniza la aventura, *Amaterasu*, despeja una zona de oscuridad. Pero tanto efecto gráfico no valdría para nada si no va respaldado por una mecánica contundente y un argumento que enganche. *Okami* tiene ambas cosas: por un lado, bebe de un clásico como *Legend of Zelda*, con un objetivo principal y múltiples misiones secundarias que siempre ayudarán a *Amaterasu* a mejorar sus habilidades; mientras que en lo que a la historia se refiere, los creadores se han decantado por una recreación de la mitología sintoísta japonesa. Esto último le da un toque aún más místico al juego, cuya *demo* podrás encontrar en el DVD de este mes.







PS2

COMPAÑÍA:
**CAPCOM**
GÉNERO:
**AVENTURA**
FECHA DE LANZAMIENTO:
**FEBRERO 2007**

## NUEVO ARGUMENTO, MISMO MOTOR GRÁFICO

# YAKUZA 2

## SEGA NO HA QUERIDO esperar para presentar una espectacular secuela

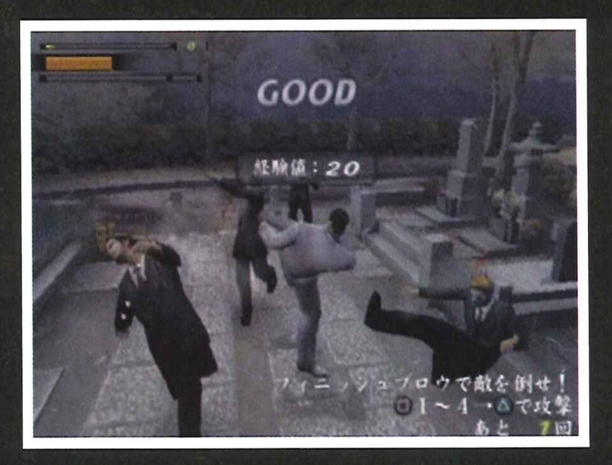
Cuando todo el mundo se resignaba a la paulatina carestía de novedades para seguir aprovechando el *Emotion Engine*, **Sega** sorprendió con un título que se coló entre los mejores sin armar mucho escándalo. Ahora, cuando apenas han pasado dos meses desde el lanzamiento europeo de *Yakuza*, la compañía ya tiene en las tiendas de Japón la segunda entrega. Como se puede adivinar, no ha dado mucho tiempo a realizar cambios drásticos en el motor gráfico y el sistema de juego, pero el equipo de desarrollo detrás de ***Yakuza 2*** sí ha tenido tiempo para escribir un nuevo y apasionante guión (como ocurrió con la primera parte) y mejorar carencias como los insufribles tiempos de carga al entrar en combate o el control de Kazuma Kiryu cuando lucha. Una de las principales virtudes de *Ryu Ga Gotoku*, que se mantiene en esta segunda parte, venía dada por la atmósfera del juego que mostraba una historia que se desarrollaba linealmente, pasando de las secuencias al desarrollo puro y duro a golpe de mando con pasmosa naturalidad. El motor gráfico se ha remozado, seguirá siendo el mismo pero se ha aumentado el número de peatones en las calles, la recreación de los rostros alcanza un grado de detalle alucinante y, para colmo, el área a explorar es mucho mayor que en la primera entrega. ***Yakuza 2*** también nos deja una interesante colección de minijuegos que se irán desbloqueando a lo largo de la aventura. Todavía no hay fecha confirmada para Europa.







**TOKIO Y OSAKA >** En Ryu Ga Gotoku 2, el protagonista vuelve a surcar las calles de la capital nipona, sólo que en esta ocasión hay mucha más gente deambulando y el área a explorar es más extensa. Hay una segunda ciudad en la que Kazuma podrá hacer de las suyas, Osaka.






**ARTES MARCIALES >** El sistema de lucha se ha mejorado de forma notable. Además de resultar más espectacular, la eficiencia del control ha ganado enteros, sobre todo en combates masivos donde será mucho más fácil seleccionar adversario con un toque del stick analógico.

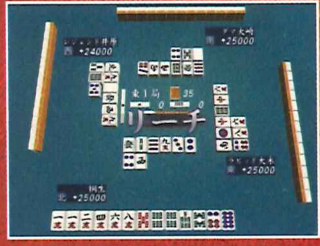
### LAS CLAVES



**TENSIÓN ARGUMENTAL >** Sólo sabemos que al inicio del juego, cuando Kazuma va a encontrarse con un amigo, termina en un sórdido barrio de Osaka.



**TIEMPOS DE CARGA >** Se ha reducido considerablemente el tiempo de carga en los innumerables combates que salpican la aventura.




**MINIJUEGOS >** Como en la anterior entrega, Yakuza 2 tiene una gran variedad de minijuegos como el Mahjong, bolos, béisbol, golf, máquinas tragaperras...



**PS2**

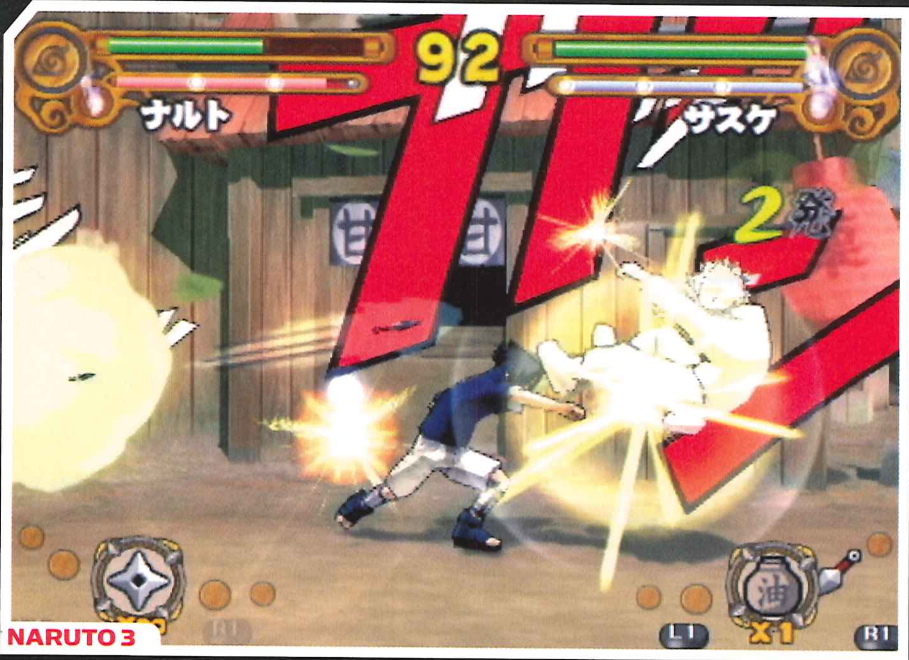
COMPAÑÍA: **SEGA**
GÉNERO: **AVENTURA**
FECHA DE LANZAMIENTO: **A LO LARGO DE 2007**




## SIGUE EL ÉXITO DEL NINJA MÁS POPULAR

# NARUTO ULTIMATE NINJA 2 Y 3

**EL MAYOR FENÓMENO DEL manga y del anime de los últimos tiempos continuará sus aventuras en PlayStation 2**



NARUTO 3



NARUTO 2

**COMPAÑEROS**
> En ambas entregas podrás pedir la ayuda de otro personaje en momentos determinados.

Estaba cantado. Primero fue el manga, que ya creó una auténtica legión de seguidores en nuestro país. Más tarde fue la serie de animación y poco después llegó el primer videojuego basado en las particulares andanzas de este joven aprendiz de *ninja*. Ante el éxito anunciado de *Naruto Ultimate Ninja*, **Atari** y **Bandai Namco** han decidido lanzar en España las siguientes entregas de esta saga de lucha uno contra uno. Y esto ocurrirá en sólo unos meses, ya que los capítulos *2* y *3* de la serie *Narutimate Hero* (así es como se le conoce en su país de origen) aparecieron allí a finales de 2004 y 2005 respectivamente. Así pues, con los juegos ya finalizados, sólo queda esperar a que sean localizados. La compañía desarrolladora responsable de los mismos no ha cambiado y sigue siendo **CyberConnect 2**. Y no creas que el hecho de lanzar los juegos con tan poca diferencia temporal entre ellos ha hecho que sean simples revisiones de los mismos. Para empezar, la cifra de luchadores seleccionables se ha ido aumentando de manera considerable, llegando hasta treinta en la segunda entrega y más de cuarenta en la tercera. Por supuesto se han añadido todos los personajes que iban debutando en la serie, pero también nuevas versiones de los ya conocidos. Lo mismo ocurre con los escenarios de combate, mucho más variados y con más elementos interactivos. Además, como ocurre en el juego que ahora



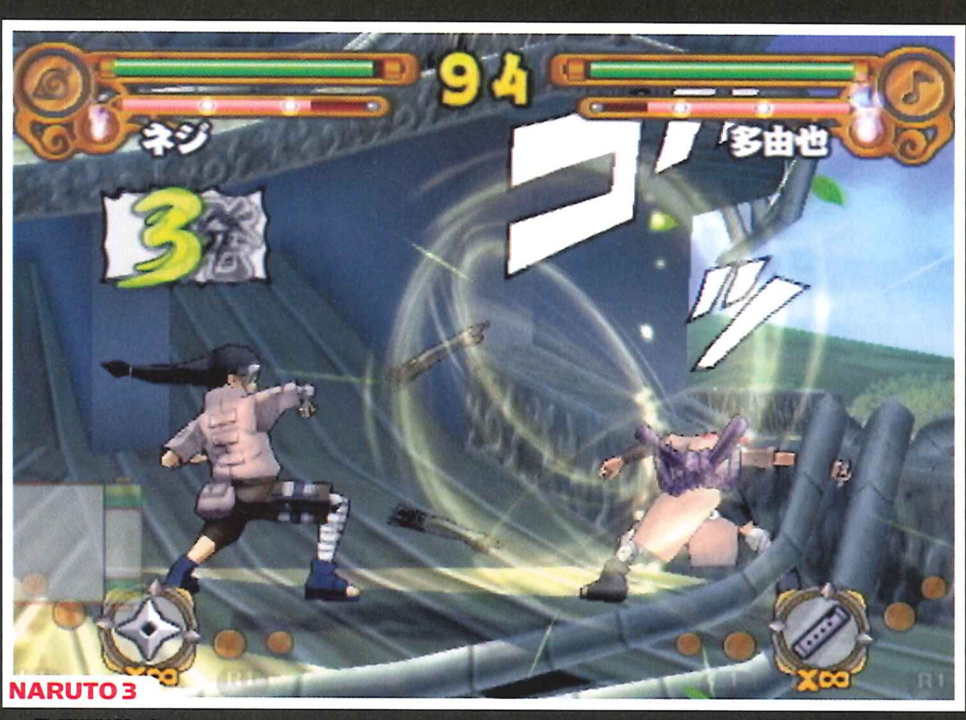
## LAS CLAVES




**MODO RPG >** La tercera entrega de Ultimate Ninja incorpora un completo modo a medio camino entre la lucha y la aventura/RPG.

**GOLPES >** La espectacularidad de los movimientos de los luchadores hace que estas escenas no tengan nada que envidiar a las del anime.

**PRUEBECILLAS >** Ambos capítulos de la serie incorporan un buen número de minijuegos donde poner a prueba tu habilidad.




**SENCILLEZ >** El control de los luchadores es mucho más simple que en la mayoría de los juegos de este género.



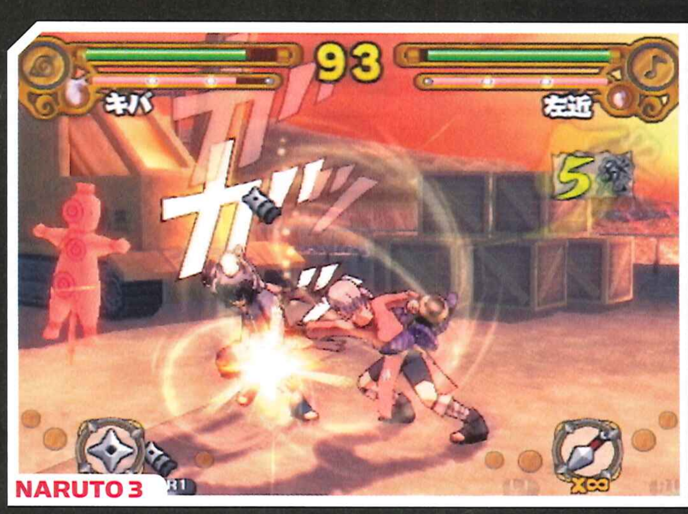







## LAS DOS ENTREGAS EXPANDEN LA JUGABILIDAD DE LA SAGA NARUTO

se encuentra en las tiendas españolas, cada uno de ellos posee varios planos de combate. Donde más se nota la evolución, desde luego, es en las modalidades de juego. Saliéndose de los cánones de los juegos de lucha tradicionales, los programadores han introducido una modalidad al más puro estilo RPG que alcanza sus mayores cotas de brillantez en la tercera edición. En ésta casi podríamos hablar de un juego independiente, en el que Naruto podrá explorar libremente los entornos de la serie cumpliendo misiones y relacionándose con los personajes a medida que va mejorando sus habilidades y aprendiendo nuevos golpes. Y, cómo no, ambos títulos presentan toneladas de material adicional audiovisual que harán las delicias de los fanáticos.




**CHAKRA >** Con este nombre se conoce la «fuerza interior» de los luchadores en esta saga. Cuando acumules suficiente podrás realizar todo tipo de devastadores ataques.




COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
GÉNERO: **LUCHA**
FECHA DE LANZAMIENTO: **PRIMERA MITAD 2007**




# EL QUE JUEGA CON FUEGO...

# GHOST RIDER

## EL ÁNGEL DEL INFIERNO llegará en febrero a los cines... y a tu consola

El próximo 16 de febrero llegará a los cines *Ghost Rider: El Motorista Fantasma*, basada en el popular personaje del cómic y protagonizada por Nicolas Cage (con Eva Mendes como *partenaire*). Acompañando al estreno, **2K Games** pondrá a la venta el videojuego de la película en versiones **PS2** y **PSP**, ambas desarrolladas por los británicos **Climax Studios** y centradas (por petición expresa de **Marvel**) en la faceta motorista de Johnny Blade. Así, es evidente que algunas misiones del juego transcurrirán sobre dos ruedas, pero para avanzar tendrás que dominar también las técnicas de la lucha cuerpo a cuerpo. Y es que, en las fases a pie la mecánica se basa en los combates encadenando *combos*. Pero más allá de quedarse en el típico título en el que terminas machacando botones repetidamente, los programadores han añadido un factor que te obligará a depurar tu técnica: el Estilo. Para ir llenando esta barra y progresar tendrás que alternar los ataques y combinarlos de manera apropiada ya que encontrarás enemigos diferentes, con un aura que refleja el nivel al que tienes que elevar al personaje antes de atacarle. Al final de cada misión recibirás una puntuación en base a tu actuación (valorando no sólo el estilo sino también el tiempo empleado, el número de enemigos derrotados y el daño recibido). Con los puntos obtenidos podrás comprar





**DE PELÍCULA >** Los programadores han tomado como base las localizaciones y personajes de la película, más que los del cómic.



**SOBRE RUEDAS >** En los niveles en moto contarás con ayudas a la conducción para poder pilotar y eliminar enemigos a la vez.

mejoras para el protagonista (que irá aprendiendo *combos* progresivamente) y extras desbloqueables (entre los que se hallan arte del juego y de la película, vídeos, cuadernos de rodaje y hasta más de seiscientas páginas del cómic). El desarrollo del juego varía según la plataforma: la entrega para sobremesa se presenta de manera lineal, de modo que tendrás que superar una misión antes de pasar a la siguiente. La versión de **PSP** presenta una estructura más adecuada al formato y, aunque los niveles también se irán desbloqueando progresivamente, tendrás la posibilidad de jugarlos en el orden que quieras. Además, la entrega portátil aprovechará las posibilidades *Wi-Fi* de la consola para permitir competiciones multijugador que con un solo UMD puedan enfrentar hasta un máximo de cuatro usuarios. Los enfrentamientos pueden ser en forma de carrera de velocidad (aderezada con la recolecta de *items* con los que interactuar con tus rivales), de puja por ser el mejor de tres rondas o de lucha por la supervivencia a un virus que infecta a todos los corredores (y contra el que habrá que ir recogiendo antídotos). Para practicar cuando estés solo, contarás con estos mismos modos de juego pero corriendo contra enemigos controlados por la CPU. En cualquier caso, podrás elegir entre diez personajes diferentes (incluyendo a algunos enemigos como *Vengeance* o *Scarecrow*, o al propio motorista tanto en su versión moderna como en la clásica), cinco escenarios y multitud de opciones configurables como el nivel de la barra de vida, las armas, los *items* de ataque... En definitiva, un título que promete llegar mucho más allá de donde se quedan las típicas adaptaciones.

## LAS CLAVES



**GUIÓN DE LUJO >** El argumento del juego ha corrido a cargo de dos figuras del mundo del cómic: Garth Ennis y Jimmy Palmiotti.

**UN TOQUE DE ESTILO >** El aura alrededor del enemigo indica el nivel de estilo que hay que alcanzar para poder derrotarlo.

**MULTIJUGADOR >** La versión PSP incluye un completísimo modo multijugador que permitirá enfrentarse a cuatro usuarios con un solo UMD.










**VERSIÓN PSP >** Además del modo Historia, la entrega portátil cuenta con el atractivo añadido de un completísimo multijugador.



PSP
PS2

COMPAÑÍA:
**2K GAMES**
GÉNERO:
**ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO:
**FEBRERO 2007**




## UNA AUTÉNTICA REVOLUCIÓN DE BOLSILLO

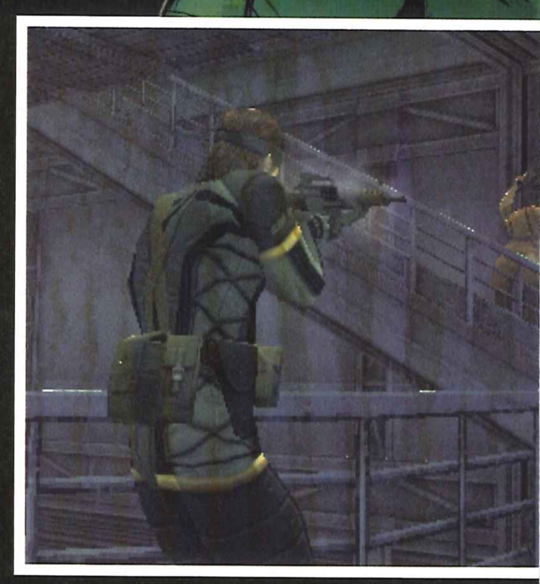
# METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

**HIDEO KOJIMA sigue deslumbrando con ideas geniales. Su última ocurrencia, convertir tu PSP en una máquina de reclutar soldados**

En su tercera visita a la portátil de **Sony**, la saga *Metal Gear* recupera la infiltración pura y dura, tras las dos versiones de *MG Acid*. Eran buenos juegos, pero su mecánica de cartas nos dejó con la miel en los labios, imaginando como sería un *Tactical Espionage Action* en **PSP**. Ahora podremos saberlo gracias a un UMD revolucionario en todos los aspectos. La trama de ***MGS Portable Ops***, que transcurre siete años después de lo sucedido en *MGS3: Snake Eater*, desvelará uno de los grandes enigmas de la franquicia: cómo Big Boss traicionó a EE.UU. para acabar fundando *Outer Heaven*. Tranquilos, no vamos a destripar la historia. Habrá tiempo en los próximos meses, ya que ***MGS PO*** no llegará a Europa hasta primavera.

Mejor centrarnos en su mecánica y sus sensacionales gráficos, que utilizan el motor gráfico de *MGS3*, adaptado a las capacidades de **PSP**. Al principio parece un juego de infiltración más, hasta que comienzas a reclutar tropas. En esta aventura, Snake comienza sólo, pero irá alistando soldados, incluso entre el bando enemigo. Poco a poco crearás tus propios comandos, trabajando en equipo, algo esencial ya que cada personaje sólo podrá cargar con cuatro *items* (armas, munición, raciones, etc.). Cuando te canses del modo Historia podrás enfrentarte con hasta seis jugadores, tanto en *Wi-Fi ad hoc* como

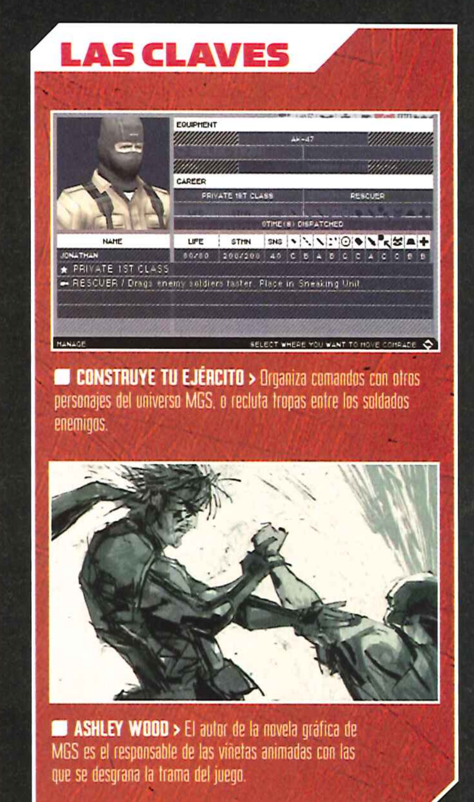



**CQC >** Big Boss usará su dominio de la lucha cuerpo a cuerpo para neutralizar a sus enemigos, o bien para dejarlos KO y llevarlos al cuartel para reclutarlos.



## LAS CLAVES




**CONSTRUYE TU EJÉRCITO >** Organiza comandos con otros personajes del universo MGS, o recluta tropas entre los soldados enemigos.

**ASHLEY WOOD >** El autor de la novela gráfica de MGS es el responsable de las viñetas animadas con las que se desgrana la trama del juego.

en Infraestructura (On-line) en tres modos de juego. Será el momento de demostrar tu habilidad para reclutar y comandar a tu gente. Aquí es donde radica la verdadera genialidad del juego: Kojima ha utilizado la capacidad de **PSP** a la hora de detectar redes *Wi-Fi* para generar, con esas señales, más soldados en el escenario, cada vez que la consola detecte una red (en un hotel, un aeropuerto, un *Starbucks*, etc.). Soldados que ansiarás reclutar porque serán más fuertes que los que suelen poblar normalmente el juego. Tropas de élite que podrías perder al enfrentarte a otro jugador. Si te vencen, tus soldados desaparecerán del *Memory Stick* e irán al de tu rival. El trabajo de semanas, perdido en diez minutos. Y cuando **Sony** comercialice el GPS para **PSP** podrás coger tropas exclusivas si viajas a París, estás en Barcelona, etc. ¡Alucinante!














**100% MGS >** El motor gráfico ha sido creado a partir del utilizado en MGS3. El sistema de cámaras y el control del personaje es prácticamente el mismo.

**PSP**
COMPAÑÍA: **KONAMI**
GÉNERO: **ESPIONAJE TÁCTICO**
FECHA DE LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2007**

LOS MÁS DESEADOS DE 2007 PARA PS2 Y PSP

## LA EXTRAÑA PAREJA LLEGA A PSP

# RATCHET & CLANK SIZE MATTERS

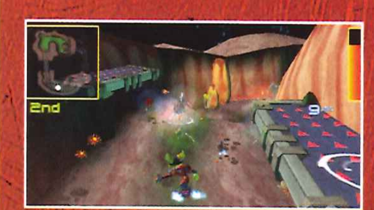
**SIGUIENDO LA ESTELA de Jak & Daxter, una versión exclusiva para la portátil**

Tras cuatro entregas en **PlayStation 2**, la última de ellas bastante alejada del concepto original de la saga, la otra pareja de héroes de **Sony C.E.** se prepara para el desembarco en **PSP**. Como ya ocurriera en su día con el genial *Daxter*, se ha cedido el desarrollo del juego a otro estudio, en esta ocasión a **High Impact Games**, aunque por lo que hemos podido ver el resultado final no tendrá nada que envidiar a las producciones de **Insomniac**. Ratchet y su colega robótico vuelven a sus orígenes para presentar una aventura entre planetas llena de plataformas y disparos. El protagonista contará con un repleto arsenal rescatado de las ediciones anteriores y con algunas nuevas armas tan originales como siempre. Además, su armadura podrá ir siendo modificada y mejorada para adaptarse a las distintas situaciones del juego. También habrá momentos para manejar diferentes ingenios mecánicos en fases de destrucción y de carreras. Por su parte, el pequeño robot Clank gozará de un gran protagonismo, pudiendo ser controlado por separado. Hasta cuatro jugadores podrán competir, además, en las opciones multijugador vía *Wi-Fi*.

### LAS CLAVES



**PEQUEÑO HÉROE >** El colega de Ratchet gozará de sus propios momentos de gloria en el juego.




**MINIJUEGOS >** Durante el desarrollo tendrán lugar diversas pruebas de habilidad a bordo de diferentes vehículos.




**UNA PAREJA BIEN AVENIDA >** Tras cuatro exitosas entregas en PlayStation 2, se han convertido en unos de los personajes más populares de Sony C.E.





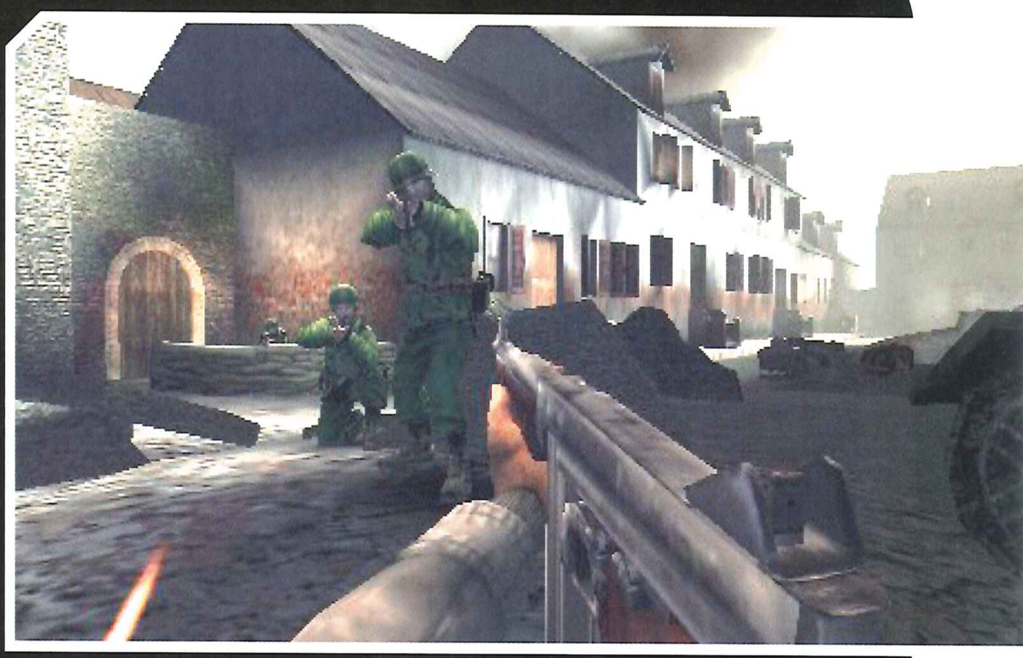




COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **FEBRERO 2007**







**CONTROL >** El sistema de apuntado y movimiento estará adaptado a las particularidades del mando de PSP.

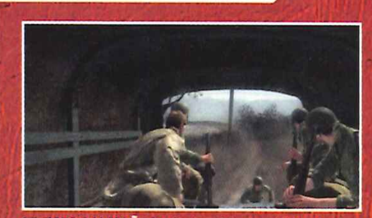
## REVIVE LOS MOMENTOS MÁS INTENSOS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

# CALL OF DUTY ROADS TO VICTORY

### ACTIVISION NO dejará a PSP sin una versión de su shooter subjetivo

Puede que sea casualidad, pero las dos sagas de juegos de disparos en primera persona ambientados en la Segunda Guerra Mundial parece que siempre van pisándose los talones. Si hace unos meses era *Medal Of Honor* el que llegaba a **PSP**, pronto lo hará este *Call Of Duty*. El juego, programado por **Amaze** (desarrolladores expertos en esto de adaptar grandes licencias a consolas portátiles) te pondrá en la piel de tres personajes diferentes que tuvieron un papel decisivo en distintos momentos del conflicto bélico más importante del pasado siglo. Un soldado de infantería de la División Aerotransportada número 82, un francotirador del ejército canadiense y un comando del regimiento británico de paracaidistas. Las situaciones por las que tendrán que pasar estos aguerridos luchadores por la libertad incluirán batallas con ametralladoras estáticas, encuentros entre varios francotiradores y ataques aéreos. En total serán trece niveles de acción y adrenalina pura.
Desde su equipo de programación nos han prometido que el control no será un problema, y además estará presente un variado catálogo de modalidades multijugador para un máximo de seis participantes: *Deathmatch*, Capturar la Bandera. etc.

**LAS CLAVES**



**TRES CAMPAÑAS >** Podrás vivir el conflicto a través de los ojos de tres personajes diferentes.



**BATALLA CAMPAL >** El número de elementos en pantalla no tendrá nada que envidiar a las versiones para consolas de sobremesa.





**MÁQUINAS DE GUERRA >** El uso de la artillería estratégicamente colocada tendrá vital importancia en el desarrollo del juego.



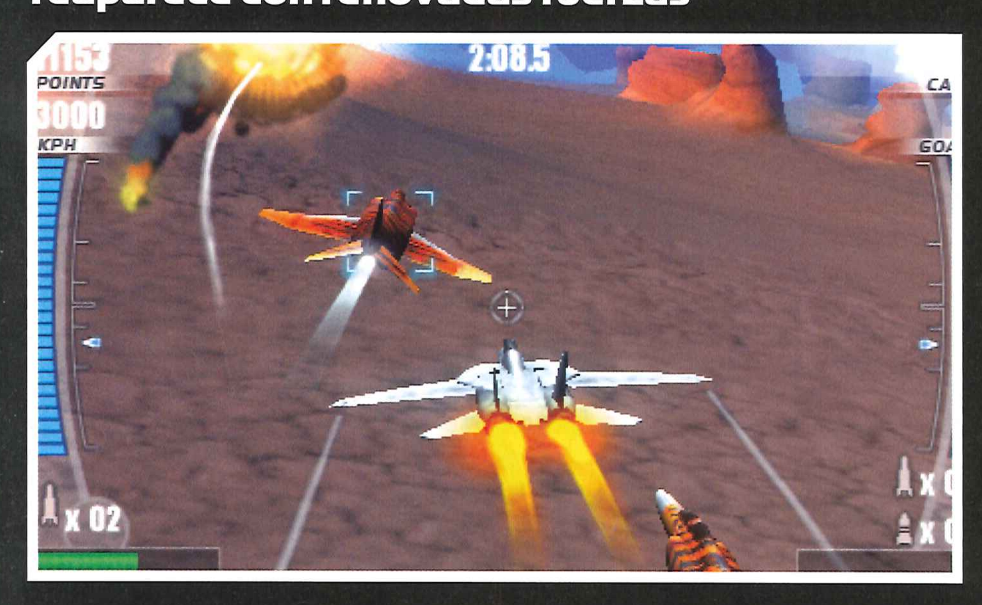
**PSP**
COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
GÉNERO: **SHOOTER SUBJETIVO**
FECHA DE LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2007**

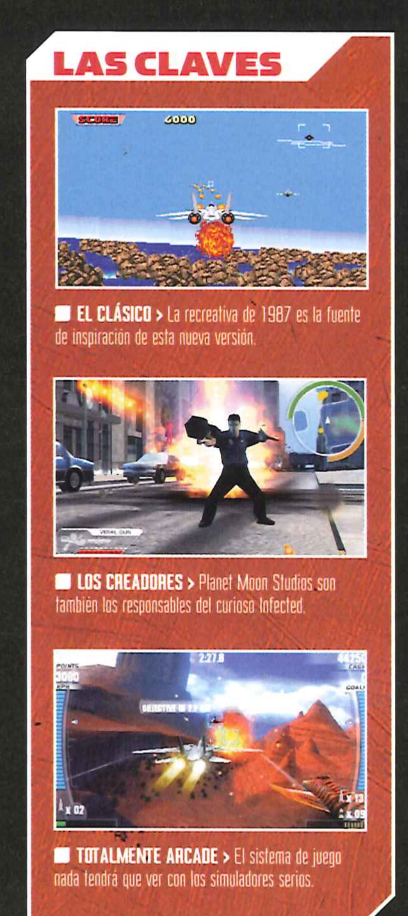



MUCHO MÁS PORTÁTIL QUE LA RECREATIVA ORIGINAL

# AFTER BURNER BLACK FALCON

## VEINTE AÑOS DESPUÉS el mito de sega reaparece con renovadas fuerzas





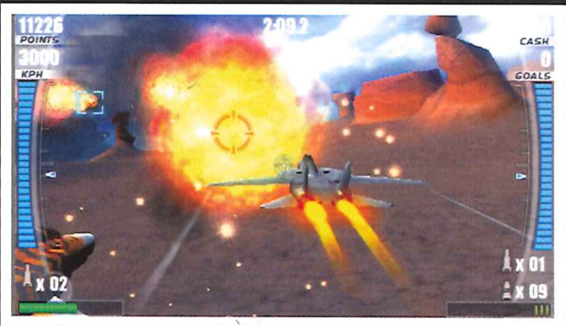

**EL CLÁSICO >** La recreativa de 1987 es la fuente de inspiración de esta nueva versión.

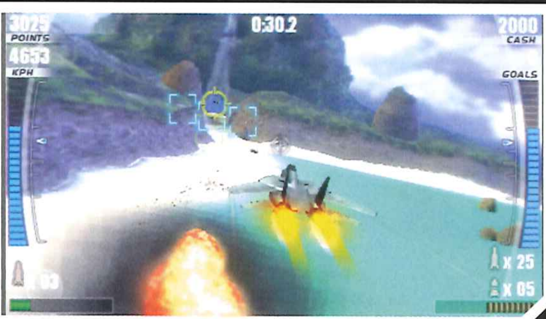
**LOS CREADORES >** Planet Moon Studios son también los responsables del curioso Infected.

**TOTALMENTE ARCADE >** El sistema de juego nada tendrá que ver con los simuladores serios.

Seguro que muchos de vosotros recordáis aquella espectacular recreativa que a finales de los ochenta proponía al jugador convertirse en piloto de un caza último modelo mientras surcaba los cielos acabando con los aviones enemigos a base de misiles. Era la época dorada del *scaling*, revolucionaria tecnología gráfica por entonces. Muchos años han pasado y varias han sido las versiones domésticas del juego de **Sega**. Pronto llegará la última, programada por **Planet Moon**, que recoge la esencia del juego original pero la actualiza de una forma espectacular. Para empezar, tendrás a tu disposición nada menos que 19 modelos de aviones reales, fielmente reproducidos. La historia del modo de juego principal te llevará a combatir contra una misteriosa organización criminal conocida como *Black Falcon*, que ha conseguido robar una serie de máquinas de guerra de última generación. El estilo de juego seguirá las premisas *arcade* de su predecesor, nada de simulaciones realistas. De este modo, el avión podrá realizar todo tipo de maniobras arriesgadas, como *loopings* y caídas en picado sin perder el control, mientras emplea el armamento más espectacular para acabar con los rivales. Por supuesto, el juego también incluirá una completa selección de modalidades multijugador para competir contra varios amigos.

**LA ESENCIA DEL ORIGINAL MULTIPLICADA POR MIL**



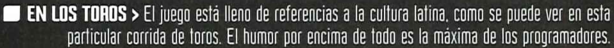


**CREA TU CAZA >** Gracias a las opciones de personalización de los aviones (armas, fuselaje, etc) podrás modificar los modelos a tu antojo.




COMPAÑÍA: **SEGA**
GÉNERO: **ARCADE**
FECHA DE LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2007**




**EN LOS TOROS >** El juego está lleno de referencias a la cultura latina, como se puede ver en esta particular corrida de toros. El humor por encima de todo es la máxima de los programadores.







### GRANDES DOSIS DE ACCIÓN AL ESTILO MEXICANO

# CHILI CON CARNAGE

## SI TE GUSTÓ TOTAL Overdose, ahora podrás llevártelo contigo a todas partes

El año pasado, por estas fechas, aterrizó en **PlayStation 2** un divertido juego de acción programado por nórdicos pero que, curiosamente, se desarrolló en el país del tequila. Muchos vieron en él una especie de *Grand Theft Auto*, sólo que a mucha menor escala, con un sentido del humor de lo más socarrón e irreverente con cientos de tópicos del país, como los mariachi que esconden en la funda de sus guitarras armas de repetición o los luchadores enmascarados. Ahora, los responsables de **Eidos** preparan una versión para la portátil de **Sony**. Una adaptación que te llevará a través de siete localizaciones exóticas, desde la densa jungla hasta ciudades y pueblos, mientras intentas acabar con el cártel de droga de César Morales, el «capo» local. Movimientos imposibles al más puro estilo *The Matrix*, armas de una potencia absurda y nuevos modos multijugador creados especialmente para esta edición te aguardan en su interior.

### LAS CLAVES


**MULTIJUGADOR >** Chili Con Carnage incluye modalidades para varios jugadores en las que podrás encarnar a personajes tan estrafalarios como este pollo.


**ARMAS >** El protagonista podrá hacer uso de los elementos del entorno, como la ametralladora de la pantalla superior, para defenderse de los enemigos.

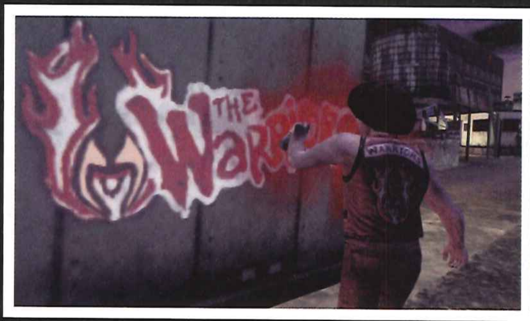
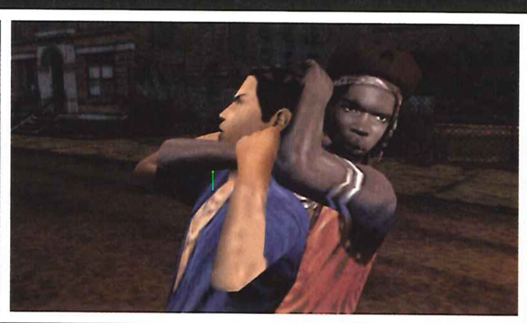

**ENEMIGOS >** Los rivales a los que tendrás que enfrentarte derrochan imaginación y sentido del humor, como estas fornidas luchadoras.




COMPAÑÍA
**EIDOS**
GÉNERO:
**ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO:
**PRIMAVERA 2007**




# ...Y MÁS NOVEDA

## THE WARRIORS

COMPAÑÍA: **TAKE 2**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
FECHA DE LANZAMIENTO: **FEBRERO 2007**

## JEANNE D´ARC

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
GÉNERO: **RPG TÁCTICO**
FECHA DE LANZAMIENTO: **VERANO 2007**







## CODED ARMS 2

COMPAÑÍA: **KONAMI**
GÉNERO: **SHOOTER SUBJETIVO**
FECHA DE LANZAMIENTO: **2007**

## PIRATES!

COMPAÑÍA: **TAKE 2**
GÉNERO: **AVENTURA**
FECHA DE LANZAMIENTO: **FEBRERO 2007**







## DUNGEONS & DRAGONS TACTICS

COMPAÑÍA: **ATARI**
GÉNERO: **ESTRATEGIA**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2007**

# DES PARA PSP







## T.E.S.T. OBLIVION

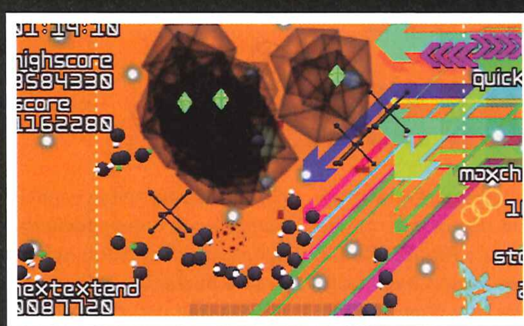
COMPAÑÍA: **UBISOFT**
GÉNERO: **RPG**
FECHA DE LANZAMIENTO:
**PRIMAVERA 2007**

## HEAT- SEEKER

COMPAÑÍA:
**CODEMASTERS**
GÉNERO: **ACCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO:
**MARZO 2007**









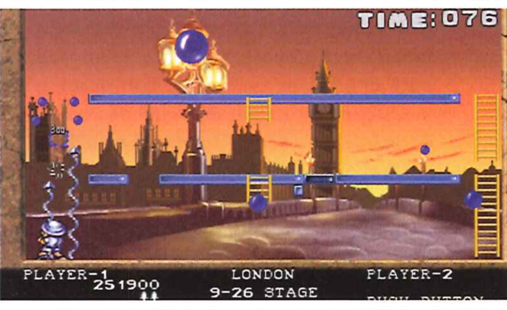
## EVERY EXTEND EXTRA

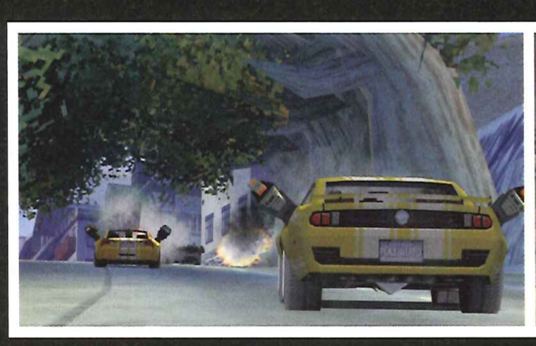
COMPAÑÍA: **BUENA VISTA**
GÉNERO: **PUZZLE**
FECHA DE LANZAMIENTO:
**FEBRERO 2007**

## CAPCOM PUZZLE WORLD

COMPAÑÍA: **CAPCOM**
GÉNERO: **PUZZLE**
FECHA DE LANZAMIENTO:
**MARZO 2007**





## FULL AUTO 2

COMPAÑÍA: **SEGA**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO:
**2007**

Es evidente que cada vez hay menos lanzamientos para PS2. Es ley de vida, y los aficionados japoneses ya disfrutan de sus flamantes PS3. Pero, sinceramente, aún no todo está dicho en el catálogo de la 128 bits de Sony...








COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
GÉNERO: **RPG**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **21 DICIEMBRE 2006**

# DAWN OF MANA

## *EN BUSCA DEL ÁRBOL DEL MANÁ*

**Puede que** para los creyentes el Maná fuera el alimento de los israelitas durante su larga travesía por el desierto, proporcionado por su dios. Pero los japoneses, como no es que sean muy católicos, decidieron reinventar la historia de esta mítica sustancia y la convirtieron en el origen de toda la vida del planeta. La encarnación de esta energía es un majestuoso árbol, y la defensa y recuperación del mismo en épocas en las que se rompe el equilibrio natural que lo protege han sido siempre el punto de arranque del argumento de esta saga, conocida en su país de origen como *Seiken Densetsu*. Durante el pasado **E3**, **Square Enix** anunció una línea de producto llamada *World Of Mana* bajo la cual se agrupaban varios títulos para diversas plataformas, siendo este que nos ocupa uno de ellos. Para su debut en **PlayStation 2** esta serie de RPG de acción da el salto por primera vez a las tres dimensiones, y además hace uso del conocido motor físico *Havok 2* para representar este universo. El protagonista, el joven Eldy, podrá modificar su entorno para avanzar y utilizar múltiples elementos con el fin de acabar con los enemigos: rocas, ramas y demás. Las armas blancas serán la forma primordial de acabar con los enemigos realizando todo tipo de *combos* y movimientos especiales, pero para complementar estas capacidades físicas contará con una especie de hada que le acompañará en todo momento y le surtirá de hechizos. Saltos dobles, ataques aéreos y el uso de un látigo de manera ofensiva y defensiva serán otras de las acciones a disposición del protagonista. Los enemigos reaccionarán de manera «inteligente» a estos ataques: entrarán en estado de pánico, correrán en busca de ayuda, etc. En definitiva, la nueva propuesta de **Square Enix** no podía ser más original. Sólo esperamos que llegue a España en un futuro no muy lejano.

**«LA SAGA SEIKEN DENSETSU DEBUTA EN PS2 DANDO EL SALTO A LAS TRES DIMENSIONES»**




**LÁTIGO >** Como si de Indiana Jones se tratara, el protagonista podrá hacer uso de un látigo para atacar a los enemigos y para interactuar con el entorno de varias formas diferentes.





| TOP 5 | LOS + ESPERADOS |
|---|---|
| 1 TALES OF DESTINY (NAMCO) | 1 YAKUZA 2 (SEGA) |
| 2 SUMMON NIGHT 4 (BANPRESTO) | 2 SUPER ROBOT TAISEN: O.G. (BANPRESTO) |
| 3 WINING ELEVEN 10+EUROPEAN LEAGUE (KONAMI) | 3 WILD ARMS 5 (SONY C.E.) |
| 4 SENGOKU USOU 2 EMPIRES (KOEI) | 4 PERSONA 3: FES (ATLUS) |
| 5 NARUTO: KONOHA SPIRITS (SEGA) | 5 SHINING FORCE EXA (SEGA) |



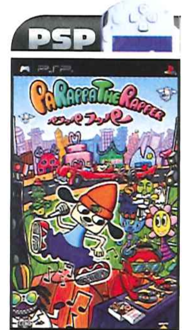

**ENTORNO >** El uso de los elementos del escenario será fundamental para progresar en el juego. Gracias al potente motor físico utilizado, el protagonista podrá modificar el entorno a su conveniencia para acabar con los enemigos de una forma mucho más eficiente que empleando sus propias armas.





**MISIONES >** Sacarse el carné de conducir o aprender artes marciales son sólo algunas de las misiones que tendrá que llevar a cabo el protagonista, un perro con mucho ritmo y actitud.



# PARAPPA THE RAPPER

## OTRO TÍTULO DE LA ÉPOCA DORADA DE PSONE

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **MUSICAL**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **07 DICIEMBRE 2006**

**Un perro** rapero protagonizando un juego musical fue la brillante idea de unos programadores nipones allá por la época de **PSone**. Ahora, en plena fiebre «versionadora» de clásicos de la 32 *bits* de **Sony** llega a **PSP** este *remake*. Siempre con ritmo y precisión, el jugador deberá presionar los botones en el momento adecuado para que el personaje realice multitud de acciones, a cada cual más delirante.



**CON RITMO >** Presionar los botones adecuandos en el momento justo es la clave del éxito en este juego.

# TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY



**EN TIEMPO REAL >** Los combates se realizan de una forma muy arcade, moviendo directamente al protagonista.

**Una saga** incansable, aunque por estos lares aún no hemos podido disfrutar de ella en toda su extensión (salvo el *remake* de *Tales Of Eternia*) regresa a **PSP** con un título original. La serie ***Tales Of The World*** es una especie de *spin-off* en el que se concede más importancia a la exploración de grandes mazmorras y a los combates que a la historia en sí. Personajes de varias entregas harán cameos, y la personalización de los protagonistas será muy profunda.



COMPAÑÍA: **NAMCO**
DESARROLLADOR: **TALES STUDIO**
GÉNERO: **RPG**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **21 DICIEMBRE 2006**

## AKIHABARA BLUES

No podía ser de otra forma. Los accesorios para la flamante PlayStation 3 comienzan a poblar las tiendas de Japón. Hori, uno de los fabricantes más importantes, ya ha lanzado un teclado inalámbrico.



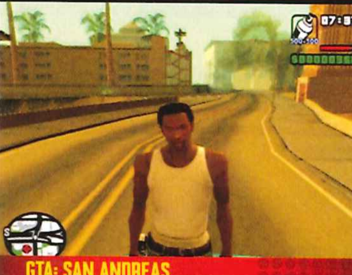
## JAPÓN EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS





**SHINING FORCE EXA**
El esperado nuevo capítulo de la renacida (tras Shining Force Neo) saga de RPG de acción de Sega ya tiene fecha de lanzamiento en Japón: el próximo 18 de enero.



**GTA: SAN ANDREAS**
No, no nos hemos vuelto locos. La noticia es que finalmente los japoneses podrán disfrutar del popular juego, y será distribuido allí por Capcom.



**SHINJUKU NO OKAMI**
Siguiendo la estela de los Yakuza de Sega, Capcom prepara un juego de acción ambientado en el conocido barrio de Tokio, lleno de mafiosos y peleas callejeras.




**TALES OF DESTINY 2**
Acaban de salir a la luz las primeras imágenes del esperado remake para PSP del clásico RPG de PS2, que nunca llegó a atravesar las fronteras de su país de origen.



UMD VIDEO
Compra 2 UMDs de la siguiente lista
y te descontarán 3 Euros en caja
- Memorias de una Geisha
- Hostel
- Spider-man
- xXx 2
- La Pantera Rosa
- Zathura
- Kung Fu Sion
- Resident Evil 2
- Swat
- Stuart Little 3
- Hellboy
- Hitch
- Steamboy
- Final Fantasy
Sr. Comerciante:
Sony Pictures Home Entertaiment a través de Valassis Comunications, S.L., le reembolsará 3 Euros, más una gratificación por su colaboración, por cada vale que sea redimido en su establecimiento, enviándolos al Apdo. de Correos 101, 28300 Aranjuez (Madrid), fecha de caducidad: 30/04/2007.
La utilización de este vale en un producto que no sea uno de los UMDs indicados en la promoción, es fraudulenta, constituye infracción punible y puede ser motivo para la anulación del reembolso.
POR LA COMPRA DE
2 UMD VIDEO
DESCUENTO INMEDIATO
3€
Promoción no acumulable a otras ofertas.
NCH: 225-01002-4
9 914533 000011
Fecha de caducidad: 31/01/2007

PS2



COMPAÑÍA: **ATARI**
DESARROLLADOR: **EDEN STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **FEBRERO 2007**

**COCHES DE LUJO >** En TDU podrás conducir los coches más espectaculares, los deportivos más veloces y los clásicos más codiciados. Muchos los conseguirás directamente corriendo, pero también se pueden comprar.

# TEST DRIVE UNLIMITED

## EL JUEGO DE COCHES CON EL QUE CASI NADIE CONTABA PUEDE SER LA GRAN SORPRESA DE ESTE PRÓXIMO AÑO

**PRIMERA IMPRESIÓN**



**DE LÚCAR**

HACÍA MUCHO TIEMPO QUE NO NOS DIVERTÍAMOS TANTO CON UN JUEGO DE COCHES. TIENE DE TODO ¡Y ES ENORME!

Es cierto que ocurre cada año y que ya debería ser algo a lo que nos tendríamos que haber acostumbrado, pero siempre nos produce alegría descubrir un gran juego que llega sin apenas hacer ruido. La versión de **PSP** ya era muy meritoria y nos gustó muchísimo, pero nada que ver con este extraordinario *Test Drive Unlimited* para **PS2** que en nada desmerece a la entrega para Xbox 360 aparecida meses atrás. Salvo algunas lógicas diferencias gráficas, esta versión es casi un calco en el que sólo se han eliminado elementos de menor importancia como el tema del vestuario del personaje. Por lo demás, estamos ante un juegazo. Tan bueno como para poder afirmar que tiene calidad para optar al título de mejor juego de conducción del año.

Gráficamente, es un título con una presencia llamativa, original y cuidada. Cientos de kilómetros de carretera en la paradisíaca isla de Hawai es un maravilloso entorno para disfrutar de la conducción de un centenar de coches, los más impresionantes y míticos que existen en el mundo del motor. Hay deportivos ya consagrados, clásicos de todas partes del mundo, también algunos coches de súper lujo, modelos únicos... es como un gran sueño, pero es que además es muy divertido. ***Test Drive Unlimited*** es uno de esos programas en los que cuesta despegarse horrores del mando. Pasear con el coche investigando la isla es ya un placer al que se pueden dedicar un montón de horas. Pero cuando empiezas a competir y a ganar, se van abriendo







**ESPECTACULAR >** Es uno de esos juegos que entran por los ojos y no te cansas de ver. Los coches, aunque no tienen daños, y los cientos de kilómetros de carreteras que componen las islas son de lo mejorcito que se puede ver en PS2.

## CLAVES



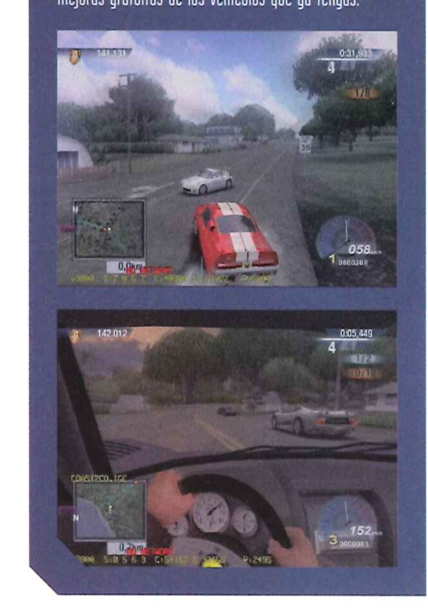
**1** En el mapa encontrarás todos los puntos de interés de la isla y con el GPS podrás llegar sin posibilidad de perderte en un escenario de tan colosales dimensiones.

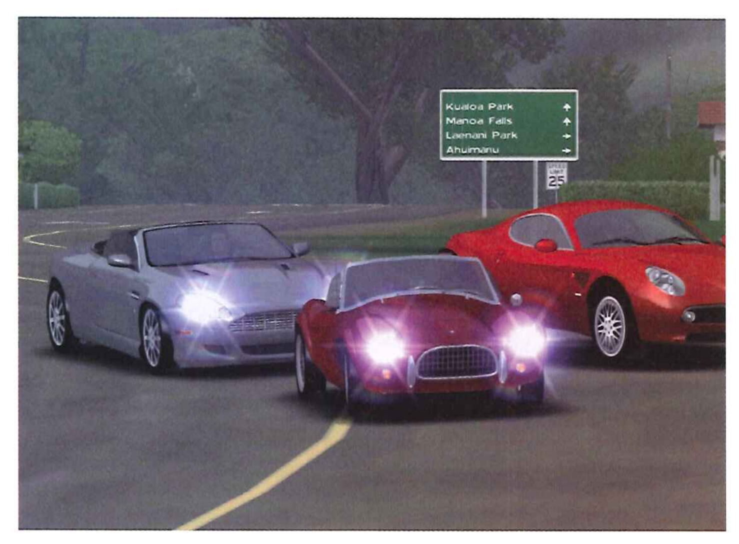


**2** Una vez que hayas visitado cualquiera de los puntos destacados en el mapa, podrás ir directamente pulsando X sobre ellos. Es lo más cómodo cuando los desplazamientos son muy largos.

## CARRERAS VARIADAS

Hay muchos tipos de pruebas, retos y competiciones, por lo que deberás buscar en el mapa los que se adapten mejor a tu coche. Los premios son casi siempre en metálico, pero en los clubes automovilísticos te pueden obsequiar con algún auto o con mejoras gratuitas de los vehículos que ya tengas.






## COMO EN 360, TAMBIÉN PODRÁS JUGAR EN RED

nuevas pruebas, corres contra los rivales de los clubes automovilísticos y vas mejorando tu coche... Es imposible despegarte de él, te lo aseguro. Salvo al comienzo del juego, que tiene alguna carga de más y un ritmo un tanto lento, ***Test Drive Unlimited*** es ideal en cuanto a jugabilidad se refiere .

Está muy bien programado: manejable como un *arcade*, hay variedad en las pruebas y en los recorridos, los rivales ni son unas «madres» ni tampoco unos «hijos de su madre»... y, lo mejor, cuando llevas jugando seis horas el porcentaje de juego no llega al 3%. Cada vez que alcanzas un logro aparece otro nuevo, te llega una invitación de otro club o te regalan un nuevo vehículo que te permite participar en otra categoría. Sin contar con el juego en red, en el que puedes competir casi eternamente con cualquier persona del planeta, algo nos dice que estamos ante uno de los títulos de coches más largos de **PlayStation 2**. Puede que no llegue a las dimensiones ni los números ni las calidades del todopoderoso *Gran Turismo*, pero lo que sí es seguro es que es mucho más divertido y variado. Tampoco es tan vibrante y frenético como *Need For Speed*, pero su jugabilidad y su estilo de conducción acaba por atraparte como no lo hacía un juego de este género desde hace muchos años.

Aunque haya que esperar a la versión final para confirmar estas buenas impresiones, esta *beta* nos permite ser tan optimistas como para recomendarlo de antemano.



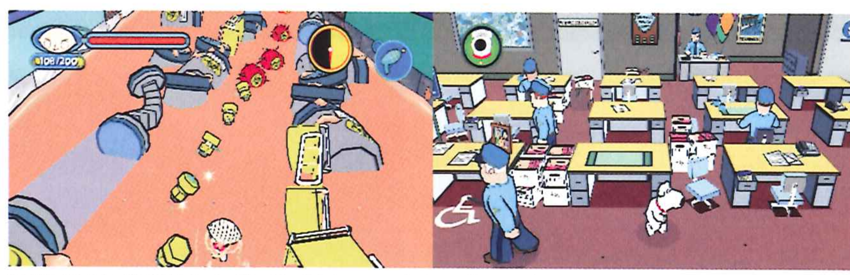

**CATEGORÍAS >** Si cambias de coche para la carrera y seleccionas uno de una gama superior, los rivales también cambiarán automáticamente. De esta manera, las carreras serán siempre muy igualadas. Por cierto, aunque los contrincantes lleven una auténtica joya con ruedas, jamás evitan el contacto y no dudarán nunca en sacarte de la carretera.




COMPAÑÍA: **2K GAMES**
DESARROLLADOR: **HIGH VOLTAGE**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **FEBRERO 2007**




**VESTIDA PARA MATAR >** Peter travestido moliendo a palos a los indios de un casino. Si querías originalidad, toma dos tazas.



**REY DEL SURF GRASIENTO >** La visita al hospital ofrece momentos inenarrables, como deslizarse por la grasa extraída en las liposucciones.






**CRUELDAD CANINA >** Con su habitual estoicismo, Brian deberá soportar momentos bastante humillantes, como disfrazarse de animadora.

## CLAVES

**1** Padre De Familia: El Videojuego permite controlar a tres de los personajes del show de televisión, además de ver en acción al resto del reparto en calidad de secundarios.

**2** A lo largo de la aventura abundan los minijuegos, que te proporcionarán diversas ventajas momentáneas. Arriba puedes ver a Brian en uno de los minijuegos, que consiste en enterrar en el jardín una de las pelis porno de Quagmire.

# PADRE DE FAMILIA: EL VIDEOJUEGO

## OTRO ÉXITO CATÓDICO QUE PEGA EL SALTO A CONSOLA

**PRIMERA IMPRESIÓN**



**NEMESIS**

GRÁFICAMENTE ES BASTANTE POBRE, PERO TENGO QUE RECONOCER QUE SOLTÉ MÁS DE UNA CARCAJADA CON ESTE JUEGO.

Era inevitable. Si *Los Simpson* han inspirado cerca de 17 videojuegos diferentes, ¿cómo no iba a comercializarse uno basado en las peripecias de la familia Griffin? El humor cáustico y la veloz sucesión de chistes visuales y verbales, ingredientes habituales de la serie de TV, no faltan en ***Padre De Familia: El Videojuego***, una producción de **2K Games** que te permitirá manejar a tres de los componentes de la familia Griffin en fases bien diferenciadas en cuanto a mecánica. Los niveles protagonizados por Peter, el cabeza de familia, son un homenaje a los *beat'em-up* de toda la vida. El diabólico pequeñín Stewie da rienda suelta a su viperina lengua en niveles que combinan plataformas con toques de *shooter*, y además hará uso de su rayo mental para controlar momentáneamente a otros personajes del *show* televisivo, como su madre, Lois o el ligón Quagmire. En cambio, el cerebral Brian, el perro, evitará el combate directo gracias a su habilidad para la infiltración. Aunque claro, esto no es un *Metal Gear Solid*. Aquí no hay bases militares ni villanos megalómanos, sino las duchas de una prisión (repleta de presos que, solidariamente, se frotan las espaldas unos con otros) que tendrás que atravesar sin hacer preguntas. Técnicamente, ***Padre De Familia*** es flojo, por no decir algo más fuerte, y su mecánica acaba siendo repetitiva tras media hora de juego, pero la irreverencia de las situaciones que plantea y el chorreo de *gags* visuales podrían encandilar a los *fans* de la serie. Lástima que no vaya a llegar con voces en castellano. Con ello pierde gran parte de su atractivo.



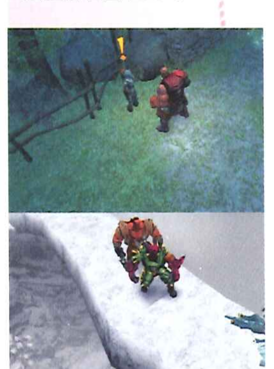

COMPAÑÍA: **2K GAMES**
DESARROLLADOR: **SUPERVILLIAN STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **ENERO 2007**

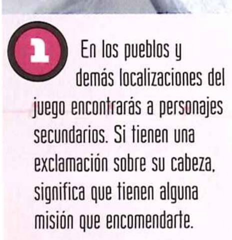


**ACABA CON TODOS >** Hay mil y una formas de acabar con los enemigos en este Throne Of Agony. Armas blancas como espadas y cuchillos, arcos para atacar a distancia y todo tipo de hechizos. Cada personaje será más diestro en una de estas disciplinas.



## CLAVES





**1** En los pueblos y demás localizaciones del juego encontrarás a personajes secundarios. Si tienen una exclamación sobre su cabeza, significa que tienen alguna misión que encomendarte.

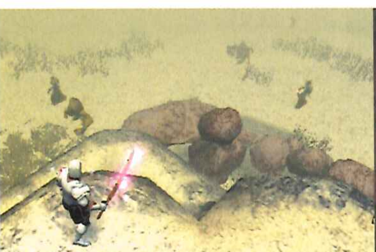
**2** En cualquier momento del juego podrás invocar a uno de tus compañeros, controlado por la consola. Cada uno de ellos cuenta con sus propias habilidades que deberás utilizar sabiamente para que la aventura se te haga más sencilla.

# DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

## EL CLÁSICO DE PC SE HACE PORTÁTIL

Siguiendo la estela de juegos como *Diablo* o *Sacred*, en 2002 apareció en PC un nuevo RPG de acción que cosechó gran éxito de crítica y público. Recientemente se puso a la venta su secuela y su expansión, y ahora por primera vez la saga visita una consola, concretamente en **PSP**. Debido a que no es lo mismo jugar utilizando un ratón y un teclado que el mando de la portátil, se ha partido desde cero para crear una experiencia de juego muy diferente, similar en muchos aspectos a las dos entregas de *Untold Legends.* La historia arranca donde acaba la del último capítulo de PC, con el mundo fantástico-medieval de *Aranna* totalmente devastado por un gran cataclismo y hordas de monstruos campando a sus anchas sembrando el terror entre la población humana. Antes de comenzar tu aventura podrás elegir entre tres personajes que siguen a pies juntillas los tópicos de este tipo de juegos: el guerrero, lento y fuerte; la asesina, rápida y letal; y el mago, especialista en ataques a distancia a base de hechizos. Donde llega la originalidad es, sin embargo, en el siguiente paso, pues también podrás elegir a un compañero (cada personaje cuenta con los suyos propios) para que te siga. Será controlado por la consola y durante el juego podrás cambiarlo por otros que vayas encontrando. Por lo demás, el desarrollo no parece ofrecer demasiadas sorpresas: perspectiva aérea, cientos de enemigos con los que combatir y misiones de todo tipo que cumplir. Por supuesto, no faltarán las opciones de personalización del protagonista, con centenares de armas, armaduras y demás que encontrar y equipar. Asimismo, podrás compartir el modo Historia con un amigo en la opción cooperativa.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

UN GRAN RIVAL DE LA SAGA UNTOLD LEGENDS, QUE APORTA JUGOSAS NOVEDADES Y UN APARTADO TÉCNICO SUPERIOR

### LA PELÍCULA

In The Name Of The King: A Dungeon Siege Tale es el nombre de la producción cinematográfica que llegará el próximo año y que está basada en esta saga de RPG. El director es Uwe Boll, el responsable de maravillas como Alone In The Dark o Blood Rayne, y su protagonista es Jason Statham







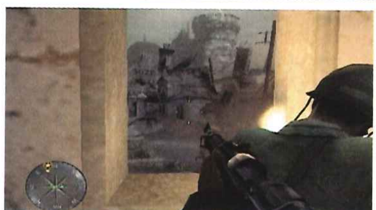

COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **TREYARCH**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **SHOOTER**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **53 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
www.activision.com

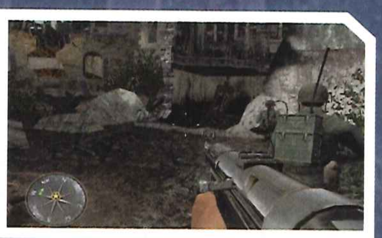


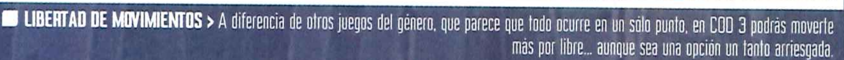
**REALISMO TOTAL** > La ambientación del juego es de lo mejor que hemos visto en esta consola. Sin exagerar, es como ver una gran película de guerra.











**LIBERTAD DE MOVIMIENTOS >** A diferencia de otros juegos del género, que parece que todo ocurre en un solo punto, en COD 3 podrás moverte más por libre... aunque sea una opción un tanto arriesgada.




# CALL OF DUTY 3



## NUNCA LA GUERRA FUE TAN REAL

POR **DE LÚCAR**

Dentro de lo variopinta y rica que es la fauna de los jugadores de consola, los aficionados a los *shooter* son, quizá, de los más particulares... y seguramente también los más agradecidos. Mientras en otras disciplinas los usuarios defienden su juego preferido a capa y espada, los amantes de este género presumen de haberlos probado todos, pues tienen gran parte de los títulos, y suelen hablar de lo bueno y lo malo de cada juego. Evidentemente, tienen sus preferidos, pero disfrutan de todos sin importarles si es histórico, futurista o absolutamente irreal. Si es bueno y jugable, les da lo mismo que sea *Medal Of Honor*, *Black* o *Call Of Duty*.

Todo esto viene al caso porque este ***Call Of Duty 3*** para **PlayStation 2** va a volver locos a todos, absolutamente todos, los aficionados a los *shooter* en primera persona. **Activision** se ha superado a sí misma y ha logrado dotar al juego de una calidad sobresaliente y casi ejemplar. Tiene muchísimo valor que esta versión para **PlayStation 2** tenga las mismas características que la de Xbox 360 y que tan sólo haya las lógicas diferencias a nivel gráfico, sin que ello suponga ningún demérito. Salvo ese apartado y algún jugador menos en red, ambas versiones cuentan con el mismo esquema de juego y hasta situaciones y misiones idénticas. El grado de realismo supera casi todo lo visto hasta ahora en este género y pese a la apabullante y demoledora acción de muchos momentos del juego, no hemos podido cons-





**COMPAÑEROS DE FATIGAS >** Al contrario que en otros juegos, en los que son meros comparsas y apenas sirven para algo, nuestros acompañantes son verdaderas máquinas de matar. Ellos hacen mucho trabajo sucio.









**GRANADA ME MATA >** Protegerse de los tiros es relativamente fácil, basta con parapetarse detrás de algo, pero en algunos escenarios, el mayor peligro serán las granadas. En teoría se pueden devolver... pero en realidad suelen ser el fin.

tatar ni ralentizaciones ni cualquier otro tipo de errores. Explosiones hiperrealistas, metralla volando por todas partes, paredes que se derrumban, decenas de soldados luchando por todas partes, una tormenta de balas sobre nuestras cabezas... ***Call Of Duty 3*** es casi una gran película bélica. La brillante puesta en escena está además potenciada con una acertada banda sonora y unos FX de esos que te mueven de la silla. Sin exageraciones, es uno de esos claros ejemplos donde no se sabe bien quién disfruta más, si el jugador o el espectador.

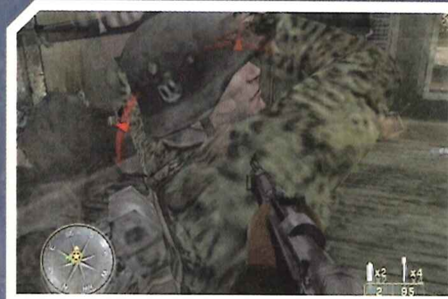
En cuanto a la jugabilidad, conviene recordar que la saga *Call Of Duty* es básicamente un *arcade* debido al exceso y al espectáculo. No es el típico *shooter* ni tampoco el típico «mata-mata» de pelarte el dedo disparando. El jugador forma parte de un equipo y aunque hay más libertad de movimientos, las cosas importantes no pasan sin nuestra participación. Los que conozcan la saga ya saben cuál es su Talón de Aquiles: avanzar y protegerse... y dejar casi todo el trabajo sucio a los compañeros. Triste pero efectivo en un juego donde casi todos los enemigos parecen apuntarte siempre sólo a ti. Más que inteligentes, lo que se puede decir de las tropas alemanas es que están muy bien colocadas y tienen buena puntería. Por suerte, también tus compañeros son certeros y, sobre todo, mucho más avispados que los «Soldados Fiambre» tan típicos de *Medal Of Honor*. Aunque no demuestren total iniciativa, éstos son valientes y no actúan todo el rato como meros perritos falderos.

## LA ALTERNATIVA



CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (PLATINUM)

Y encima está a la mitad de precio de COD3. Si aún no lo tienes es una buena ocasión para hacerte con él.

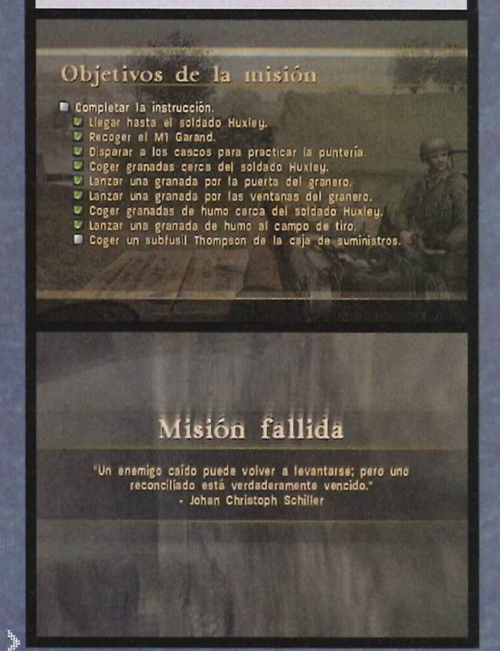




**ARMAS NAZIS >** Irás siempre bien armado, pero en ocasiones es también recomendable hacerse con el armamento de tus enemigos. Aunque algunos aún lo nieguen, pocos discuten la superioridad de los alemanes en esta materia.

## ENTRENAMIENTO

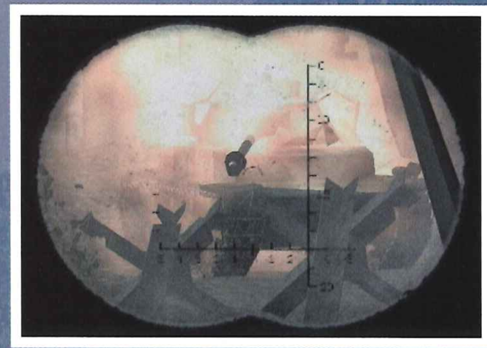
La verdad es que el Entrenamiento es el más pobre que uno pueda recordar, no ya en un juego de estas características, sino en cualquier género. Tres tiros mal dados, un par de granadas y al frente que ya te están esperando. Aún no sabes ni dónde están las letrinas y lo primero que vas a descubrir es lo bien que disparan los alemanes y lo poco que duras en batalla.







**CADA RINCÓN... UNA TRAMPA >** Así que nada de avanzar en plan Rambo porque te van a hacer más agujeros que a la oreja de un punky. Hay que andarse con mil ojos y progresar poco a poco.



# NO SE TRATA SÓLO DE DARLE AL GATILLO

En cuanto a los escenarios, éstos son amplios y en muchas ocasiones permiten varios caminos para intentar superar las defensas enemigas. Una cosa es cierta, si no te siguen tus compañeros puedes llegar a cumplir la misión... pero lo más seguro es que te machaquen en cualquier rincón. El número de fases, que en juegos con esta calidad a veces son muy pocas, está bien y con sus tres niveles de dificultad llevará tiempo acabarlo. Además, como cuenta con un modo multijugador bastante potente, no hay mucho que criticar a este apartado.

En lo que se refiere a la variedad de objetivos, en ***Call Of Duty 3*** se han esforzado por dotar al juego de más diversidad, de este modo lo que han conseguido sus programadores es que no todo consista en disparar continuamente y a todo lo que se mueva. Ahora, también tendrás que colocar explosivos, marcar objetivos a la artillería, pilotar vehículos, podrás usar cualquier tipo de armamento alemán, etc. Todo se maneja a las mil maravillas y hay que felicitar a los desarrolladores por sacar todo el partido al mando de **PlayStation 2**.

Resumiendo, ***Call Of Duty 3*** se presenta al duelo de los *shooter* históricos con un juego espectacular y bastante completo. En él encontrarás todas las cosas buenas de la saga y casi ningún defecto. Con permiso de *Medal Of Honor* y los demás que lleguen, todo parece apuntar a que ya hay nuevo monarca en el género.

## LA CLAVE

Como puedes leer en esta pantalla, esta advertencia te indicará que estás en peligro de muerte. Si no buscas protección en ese mismo instante, en pocos segundos serás historia...

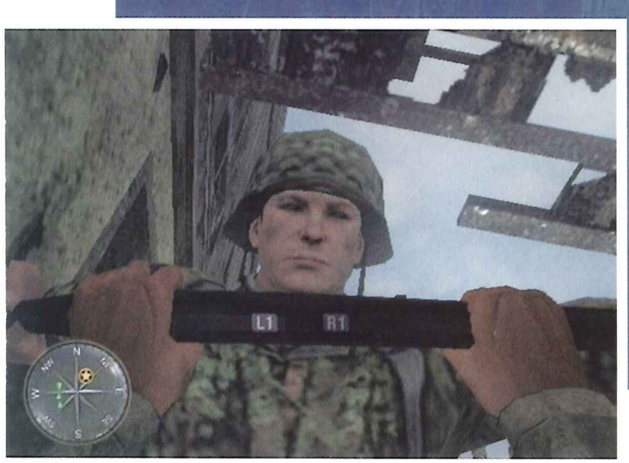








**CUERPO A CUERPO >** Más de una vez tendrás que luchar con tus enemigos de esta manera. Pasado el susto inicial por el ataque sorpresa, sólo deberás seguir las indicaciones que te van dando en pantalla.



## CALL OF DUTY 3

16+



Es el shooter más espectacular que hemos visto en PS2. Su grado de realismo dejará a todo el mundo boquiabierto.



Hay momentos de tanta intensidad y acción que el jugador puede verse superado en muchísimas ocasiones.



**PUNTUACIÓN OFICIAL** PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



**GRÁFICOS** > Saca el máximo rendimiento a la consola. Es como entrar de lleno en una gran película bélica y participar en la acción. **9.5**



**SONIDO** > Los efectos especiales, las voces y la banda sonora están a la altura de un espectáculo colosal, ademá otorgan aún más realismo. **9.3**



**JUGABILIDAD** > Siempre ha sido un juego excesivo. Para durar más de un minuto no hay que ser valiente, aunque los cobardes también caen. **9.1**

**DURACIÓN** > Cuenta con bastantes misiones, nada menos que 14, y un modo multijugador que terminará por ser al que más juegues. **9.0**

**CONCLUSIÓN** > No sabemos qué puede ofrecer el futuro Medal Of Honor, pero Call Of Duty 3 es, por ahora, el enemigo a batir para el resto de títulos. Un verdadero espectáculo y un gran juego.



**9.2**




COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **EYETOY**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **128 KB**
P.V.P. RECOMENDADO:
**39,99 (SIN CÁMARA)**
**59,99 (CON CÁMARA) €**
www.eyetoy.com




**LOCOS POR EL FÚTBOL >** Todo un modo de juego nuevo cuyas pruebas están dedicadas en exclusiva al deporte rey... incluso en versión futbolín.

# EYETOY: PLAY SPORTS

## ¿SEGURO QUE NO TE GUSTA EL DEPORTE?

POR **SUPERNENA**


Con la llegada del primer *EyeToy: Play*, allá por junio de 2003, **London Studio** demostró que desde el Viejo Continente también podemos realizar grandes aportaciones al panorama lúdico. Desde entonces, no sólo se han ido sucediendo las recopilaciones de minijuegos para *EyeToy*, sino también diferentes entregas de *SingStar* (creadas igualmente por el estudio londinense de **SCEE**) y *Buzz!* (de **Relentless Software**). Esta tendencia a llevar el catálogo de **PS2** más lejos de lo que ha llegado ninguna de las consolas de la generación actual, mediante el uso de diferentes periféricos, ha sido respaldada por arrolladores éxitos de ventas e incluso ha derivado en toda una tendencia que los publicitarios de **Sony** han resumido en el eslogan: «¿Quién necesita un mando para jugar?». Esta vez la temática elegida ha sido la misma que para la última versión de preguntas y respuestas de *Buzz!*, de forma que en este *EyeToy: Play* encontrarás nada menos que 101 minijuegos más o menos relacionados con alguna disciplina deportiva. Y decimos más o menos porque no sólo hay fútbol, tenis o hasta *curling*, sino que también encontrarás pruebas más propias de una *gymkhana* (carreras de sacos o de llevar un huevo en una cuchara, tira y afloja, escurrir agua en cubos...) o de una feria (disparar a los patitos, golpear con un martillo...) que de unos juegos olímpicos, y otras que no sabemos muy bien a qué vienen como quitar pulgas a un perro, comer espaguetis o destrozar castillos de arena. Las



## LA ALTERNATIVA

EYETOY: PLAY 3

Si no tienes especial interés en las pruebas deportivas, disfrutarás mucho más con los cincuenta minijuegos de EyeToy: Play 3.










**DEPORTES PARA TODOS >**
En EyeToy: Play Sports podrás jugar hasta a la petanca.



**¿QUIÉN VA CON QUIÉN? >**
Juega solo, por parejas o equipos, o en un competitivo todos contra todos.

pruebas son tan divertidas como siempre... lo cual es decir bastante, pero no lo suficiente ya que, después de tres entregas de *EyeToy: Play*, la fórmula mágica está empezando a perder sus efectos. A pesar del enorme número de minijuegos incluidos, la experiencia es demasiado parecida al resto de títulos de la franquicia. En cualquier caso, es una excelente opción para los que aún no se hayan adentrado en el universo *EyeToy* o para los que disfruten como enanos contorsionándose ante la cámara en las reuniones de amigos. Y es que la gran baza de esta «nueva forma de jugar» es su componente social: podrás hacerlo tú sólo, sí, pero la auténtica forma de disfrutar de *EyeToy: Play*, *Buzz!* o *SingStar* es en compañía. De cuantos más, mejor, porque este título permite que hasta cuatro jugadores puedan enfrentarse de manera simultánea y que un máximo de ocho puedan hacerlo alternándose. Para evitar que la típica llamada inoportuna al móvil (por ejemplo) tenga al resto de jugadores esperando, se ha incluido un rasgo muy útil que permite que un usuario abandone la partida temporalmente para volver a incorporarse en el momento que lo desee. Sin embargo, es una lástima que su interfaz resulte demasiado austera y el desarrollo de juego entre prueba y prueba no sea todo lo fluido que nos gustaría. Por otro lado, el título es lo único que ***EyeToy: Play Sports*** no tiene localizado, puesto que tanto los textos de pantalla como las voces están en castellano.

## EYETOY: PLAY SPORTS

3+


Amplio catálogo de minijuegos.
Totalmente localizado al castellano.

La interfaz de juego no está nada elaborada.
Que no innove respecto a sus antecesores.

**PUNTUACIÓN OFICIAL** PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**


**GRÁFICOS >** Como siempre se dice en este tipo de juegos, no necesita ningún alarde más allá del propio uso de la cámara.


8.2


**SONIDO >** Poco que señalar en este apartado salvo que las voces están en castellano y los FX acompañan con la suficiente dignidad.


7.9


**JUGABILIDAD >** La cámara EyeToy permite que tu propio cuerpo haga de DualShock. Hace falta más fluidez entre pruebas.


8.9


**DURACIÓN >** El típico título que entretendrá durante horas a los más pequeños... y a los mayores. Pruébalo en reuniones familiares.


9.0

**CONCLUSIÓN >** Como en las entregas anteriores, la recopilación de minijuegos resulta divertida pero esta vez se echa de menos algún rasgo realmente innovador.

8.5



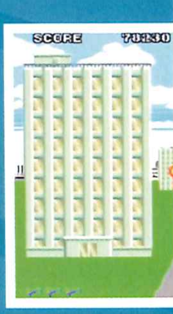



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **DIGITAL ECLIPSE**
DISTRIBUIDOR: **SEGA**
GÉNERO: **VARIOS**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **199 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95€**
http://www.sega-europe.com




**SÚPER CONCURSO >** Prometemos enviar una caja de polvorones caducados al que nos diga cuantas veces ha visto publicada (en medios nacionales y extranjeros) una pantalla de Sonic haciendo un looping.



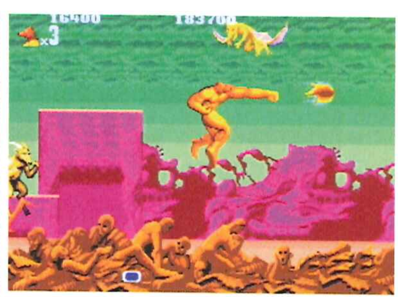



# SEGA MEGADRIVE COLLECTION

## CUANDO LOS VIDEOJUEGOS VENÍAN EN CARTUCHO...


POR **NEMESIS**

El lucrativo negocio de recuperar clásicos de los 80 y 90 sobrepasa ya el universo de las máquinas recreativas para rescatar también entrañables títulos de las consolas de 8 y 16 *bits*. Antes de que acabe este recién estrenado 2007, estaremos comprando vía On-line a través de nuestra flamante **PlayStation 3** (como ya sucede en Nintendo Wii), títulos míticos de aquellas venerables consolas que sentaron las bases de la actual industria del videojuego. Pero hasta que eso suceda, este recopilatorio de 27 clásicos de MegaDrive es una magnífica (y económica) opción para los que crecimos con la 16 *bits* de **Sega** y, por qué no decirlo, para todos aquellos que jamás tuvieron la oportunidad de disfrutar con ella. Lo de definir como clásicos a los 27 juegos seleccionados por **Sega** es pecar de generosos. Y es que, aunque en este DVD-ROM, encontrarás cartuchos de la talla del primer *Sonic The Hedgehog* (y su secuela), las tres entregas de *Golden Axe* (la tercera inédita hasta ahora fuera de Japón), el notable *Comix Zone* o esos tres mitos del RPG llamados *Phantasy Star II, III* y *IV*, también abundan mediocridades como *Kid Chameleon, Gain Ground* o las entregas de *Ecco The Dolphin*. La incorporación de las andanzas del plomizo delfín de **Novotrade** era de esperar, dado su arraigo en el mercado USA (sigo sin entender qué pudieron ver en aquel leño subacuático), pero un servidor no se explica cómo se han podido rescatar cartuchos tan grises como las dos ediciones de *Vectorman* o *Alex Kidd In The Enchanted Castle*, y en cambio no aparecen por ningún lado incunables como la trilogía *Streets Of Rage* o, por lo menos, alguna de las prodigiosas creaciones de *Treasure*. Es imposible concebir una colección de clásicos MegaDrive sin incluir *Gunstar Heroes*. Incluso la excusa de problemas con las licencias originales (en el caso del *Castle Of Illusion* y **Disney**) no tiene sentido, ya que **Sega** sí recuperó aquel clásico (junto al no menos genial *Quackshot*) en un *Sega Ages* para la Saturn japonesa. Pero en fin, en vez de lamentarnos por lo que no pudo ser, gocemos de lo que nos ofrece este recopilatorio, que vuelve a demostrar la calidad y el talento de **Digital Eclipse** a la hora de compilar y emular clásicos, ya sea recreativos como cartuchos de consolas caducas. Es alucinante que, en tiempos en los que todavía tenemos que bregar con juegos mermados por horrendas franjas PAL, este ***Sega MegaDrive Collection*** no sólo ofrezca la oportunidad de jugar a 60 Hz, sino que además otorga la posibilidad de poner la pantalla ¡en escaneo progresivo! Lo segundo comentado parece una chorrada, teniendo en cuenta que hablamos de juegos de principios de la década de los 90, cuyos gráficos (salvo contadas excepciones como es el caso de los *Sonic*) no han soportado demasiado bien el paso del tiempo. Pero lo primero sí es interesante, ya que va a permitir a toda una generación de aquellos usuarios de MegaDrive disfrutar de los juegos con la velocidad y el tamaño de pantalla originales. Si no tuviste oportunidad de ver el *Sonic* en una consola NTSC, ya es el momento de que descubras la verdadera sensación de velocidad y la música del original. Además,



## LA ALTERNATIVA

PlayStation 2

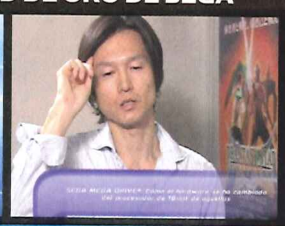
CAPCOM CLASSICS COLLECTION

Al no haber otro recopilatorio de juegos de 16 bits para PS2, lo más cercano (en calidad) que podrás encontrar son estos clásicos Capcom.



## CURIOSIDADES, IMÁGENES Y ENTREVISTAS DE LA EDAD DE ORO DE SEGA

A medida que cumplas diversos requisitos (ganar una ronda de Virtua Fighter 2 por Ring Out, conseguir 1.000 monedas en Alex Kidd, etc.), podrás acceder a los diversos extras que ofrece este recopilatorio, desde videos con entrevistas a cinco recreativas de Sega. Además, cada clásico de MD posee información, curiosidades y las carátulas originales.








**RPG MADE IN SEGA >** Entre los 27 clásicos MegaDrive podrás encontrar cuatro de los mejores RPG jamás diseñados para la 16 bits de Sega: Sword Of Vermillion y Phantasy Star II, III y IV. Habría estado bien ofrecer el primer Phantasy Star para completar el paquete, aunque fuera un juego de Master System.

## 27 DE MD Y ALGO MÁS...

La lista de cartuchos emulados en Sega MegaDrive Collection abarca diversos géneros. Hay plataformas, arcades, puzzles, curas de sueño (las tres entregas de Ecco The Dolphin) y, entre los extras a desbloquear, cinco recreativas clásicas de Sega.

- Alex Kidd In The Enchanted Castle
- Altered Beast
- Bonanza Bros.
- Columns
- Comix Zone
- Decap Attack
- Ecco the Dolphin
- Ecco: The Tides Of Time
- Ecco Jr.
- Flicky
- Gain Ground
- Golden Axe I, II y III
- Kid Chameleon
- Phantasy Star II, III y IV
- Ristar
- Shadow Dancer
- Shinobi III
- Sonic The Hedgehog
- Sonic The Hedgehog 2
- Super Thunder Blade
- Sword Of Vermillion
- Vectorman y Vectorman 2
- Virtua Fighter 2
- Altered Beast (Coin-Op)
- Future Spy (Coin-Op)
- Zaxxon (Coin-Op)
- Tac/Scan (Coin-Op)
- Zektor (Coin-Op)



**LA TRILOGÍA GOLDEN AXE >** Por primera vez, vamos a poder disfrutar en Europa de la tercera entrega de Golden Axe (pantalla derecha). El juego es horrible, pero sin duda interesará a los seguidores de Ax Battler y Cía.

cada uno de los 27 juegos se acompañan de un sinfín de extras, información y curiosidades. Hay galerías gráficas, entrevistas y, como recompensa para aquellos que decidan echar horas y horas con este recopilatorio, se han incorporado cinco recreativas originales, que se irán desbloqueando a medida que vayas culminando diversas metas (superar el primer capítulo de *Comix Zone*, coger una gema en *Sonic*, etc.). Estas recreativas son lo que marcan la diferencia entre el ***Sega MegaDrive Collection*** de **PS2** y el de **PSP**. Ambas entregas cuentan con sus *coin-ops* exclusivas. El plato fuerte de esta versión **PS2**, además de *Zaxxon*, es la recreativa original de *Altered Beast*, que podrás comparar con la legendaria versión de MD, que se halla entre los 27 clásicos (lo de legendario no es por su calidad, sino por el hecho de que era el cartucho que se incluía con la consola en su lanzamiento inicial). La verdad es que por 30 Euros no se puede exigir más. Bueno, quizá el haber añadido *Treasure*, aunque seguro que **Sega** se lo guarda para una segunda entrega.

## SEGA MEGADRIVE COLLECTION 12+


Entrevistas, material gráfico y curiosidades entre los extras. Las recreativas incluidas (especialmente Zaxxon)

¿Cómo es posible que no hayan incluido nada de Treasure? Eso sí, el ladrillo de Gain Ground no podía faltar a la cita...

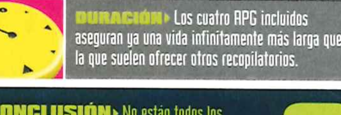
**PUNTUACIÓN OFICIAL** PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

**GRÁFICOS >** El paso del tiempo ha sido cruel con algunos de estos clásicos, salvo en el caso de los Sonic, que siguen siendo una delicia visual. **7.9**


**SONIDO >** Otro tanto de lo mismo sucede con el apartado sonoro. Las mejores melodías, las de Sonic, Sword Of Vermillion y Bonanza Bros. **7.5**


**JUGABILIDAD >** Hay juegos más divertidos que otros. Los Golden Axe son irresistibles, al igual que los Sonic. Lo peor, Gain Ground. **8.2**

**DURACIÓN >** Los cuatro RPG incluidos aseguran ya una vida infinitamente más larga que la que suelen ofrecer otros recopilatorios. **8.0**


**CONCLUSIÓN >** No están todos los clásicos MegaDrive que nos gustaría, pero por 30 Euros es una oferta difícil de superar, sobre todo por los RPG, los Sonic y los Golden Axe. **8.6**

# SEGA MEGADRIVE COLLECTION

## 27 CARTUCHOS DE MD EN TU BOLSILLO


POR **NEMESIS**

Todo lo que habéis leído en las dos páginas acerca del *Sega MegaDrive Collection* de **PlayStation 2** se puede aplicar a esta versión **PSP**. O casi todo, porque a las grandes virtudes que atesora este recopilatorio de 27 cartuchos clásicos (algunos más que otros) de la consola de 16 *bits* de **Sega**, hay que añadirle además el importante factor de la portabilidad. Imagina poder disfrutar en cualquier parte no sólo con *Sonic The Hedgehog* o las tres entregas de *Golden Axe*, sino quemar horas y horas de batería con los cuatro legendarios RPG incluidos en la colección: *Sword Of Vermillion* y *Phantasy Star II, III* y *IV*. Casi nada. **Digital Eclipse**, responsable también de esta versión portátil, ha querido desmarcar un poco esta entrega **PSP** de su hermana en **PS2** incorporando cinco recreativas **Sega** exclusivas: *Astro Blaster, Tip Top, Eliminator, Space Fury* y *Super Zaxxon*. Para acceder a estas *coin-ops*, al igual que para ver las entrevistas de vídeo con los diseñadores y programadores de **Sega**, tendrás que completar diversas tareas en algunos de los 27 juegos de la colección. La conversión, como sucede con la entrega **PS2**, es sencillamente perfecta. Podrás disfrutar de los juegos con la velocidad con la que fueron diseñados (adiós a la lenta versión PAL de **Sonic**), y al igual que ocurre en los *Capcom Classics Collection* (otra creación de **Digital Eclipse**) es posible elegir el formato de pantalla a tu gusto: original, extendido o ajustado al formato de **PSP**. Incluso permite la conexión con un segundo jugador vía *Wi-Fi ad hoc* en aquellos juegos de *MegaDrive* que permitían multijugador. Si a esto le unes las galerías con las carátulas originales, las fichas con trucos y curiosidades, el resultado es uno de los mejores recopilatorios jamás programados para una portátil.

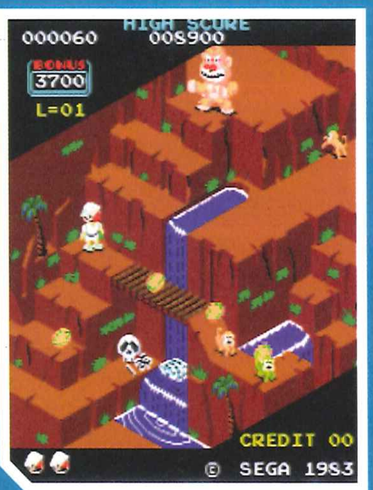


**LA ALTERNATIVA**

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

Si eres un fanático de los arcades de la vieja escuela, no puedes perderte los recopilatorios de Capcom. El primer volumen es el mejor.




**EXTRAS EXCLUSIVOS** > Cumple con determinados requisitos en algunos de los 27 juegos y podrás acceder a entrevistas de video y, lo que es mejor, a cinco recreativas clásicas de Sega (exclusivas en PSP).




COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **DIGITAL ECLIPSE**
DISTRIBUIDOR: **SEGA**
GÉNERO: **VARIOS**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **224 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95 €**
www.sega-europe.com







**3 MODOS DE PANTALLA** > Como en los recopilatorios de Capcom, podrás ampliar la pantalla para adaptarla a tu PSP.

### SEGA MEGADRIVE COLLECTION 12+

Poder jugar en cualquier parte con clásicos MegaDrive de la talla de Golden Axe, Sonic o los Phantasy Star.

Como sucede en PS2, la única pega es haber incluido ladrillos como Ecco The Dolphin, olvidando joyas como Gunstar Heroes.

**PUNTUACIÓN OFICIAL** PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10


**GRÁFICOS** > La conversión es perfecta, aunque algunos juegos (Sonic) han soportado mejor el paso del tiempo que otros (Altered Beast). **7.9**


**SONIDO** > Enchufa los cascos a tu PSP y disfruta a lo grande con la música de la segunda fase de Sonic y la BSO de Sword Of Vermillion. **7.5**


**JUGABILIDAD** > Dado que el mando de MD sólo tenía 3 botones (en sus inicios), no tendrás problema a la hora de jugar con la PSP. **8.2**


**DURACIÓN** > Ya sólo la incorporación de los cuatro RPG garantizan meses de vida al juego. Y qué decir de Golden Axe en compañía de un amigo... **8.3**

**CONCLUSIÓN** > Aunque la oferta es prácticamente idéntica a la versión PS2 (sólo se diferencia en las recreativas extra), la portabilidad de PSP convierte a esta entrega en la mejor de las dos. **8.7**





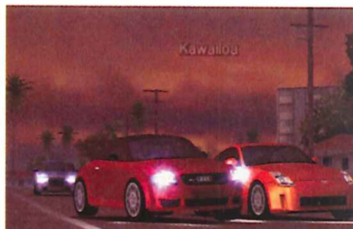
## LA ALTERNATIVA

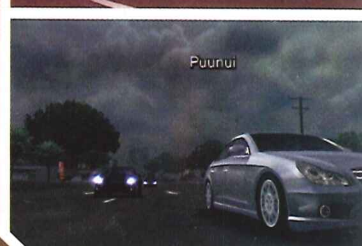



NEED FOR SPEED CARBONO

Need For Speed Carbono o L.A. Rush pueden ser las mejores alternativas para competir con este juego en calidad y también en horas de entretenimiento.

**DUROS RIVALES >** Tus contrincantes son de los que no regalan nada y de los que jamás evitan el contacto. Si pueden sacarte de la carretera no lo dudan ni un solo instante, así que haz lo mismo sin contemplaciones.






# TEST DRIVE UNLIMITED

## SORPRENDENTEMENTE DISTINTO

PSP




COMPAÑÍA: **ATARI**
DESARROLLADOR: **MELBOURNE HOUSE**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **384 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95€**
www.es.atari.com

POR **DE LÚCAR**

Al igual que ha venido ocurriendo con todas las consolas de **Sony** a lo largo de su historia, los juegos de coches terminan por ser el género más prolífico y competitivo de todos los existentes. Así, **PSP** va a contar en menos de un mes con cinco títulos, cuatro de ellos son bastante interesantes, y ***Test Drive Unlimited*** está entre los más destacables. Aunque haya las lógicas diferencias gráficas con la versión de **PS2**, se puede decir que se trata del mismo juego y, sólo por esto, ya habría que reconocerles el mérito. ***Test Drive Unlimited*** es, además de un juego de coches muy bonito, una gigantesca y colosal aventura sobre ruedas. Cientos de pruebas y retos, más de cien impresionantes vehículos de todas las épocas y de las mejores marcas y, lo que más llama la atención, centenares de kilómetros de carreteras hawaianas. Es un auténtico alarde y uno de los juegos más completos que hemos visto en **PSP**. Además, su enorme oferta lúdica es aún más grande si se añade el modo On-line y otras opciones multijugador. Sólo se le puede criticar dos cosas: las a veces tardías indicaciones del GPS y las penosas cargas, sobre todo abundantes al comienzo. Es cierto que lo que viene después merece la espera, pero deberían de haber encontrado la fórmula para no cortar tanto el ritmo de juego. Por lo demás, hasta la banda sonora y el doblaje nos parecen realmente acertados.

**COCHES DE LUJO >** Están presentes los modelos más exclusivos y espectaculares de las mejores marcas. También hay un espacio dedicado a los clásicos y concept car.



## TEST DRIVE UNLIMITED





No encontrarás muchos juegos con estos gráficos y estas enormes dimensiones. Divertido y con muchas horas de juego.

Las cargas son algo pesadas y, por desgracia, bastante abundantes en algunas partes del juego. Cortan mucho el ritmo.

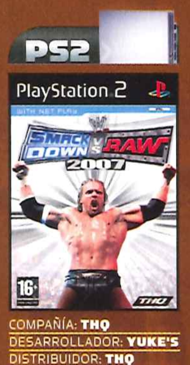
**PUNTUACIÓN OFICIAL** PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** > Tanto los coches como el gigantesco mapeado muestran un excelente aspecto. Está entre lo mejorcito del género. | 9.0 |
| **SONIDO** > Una banda sonora muy buena y variada. Puedes elegir la que te guste más buscando en la emisora. Los FX están bien. | 9.1 |
| **JUGABILIDAD** > Las largas cargas cortan el ritmo, pero las carreras son emocionantes y tienen un montón de elementos para hacerte disfrutar. | 9.0 |
| **DURACIÓN** > Es uno de esos juegos que se pueden considerar casi eternos. Con diez horas de juego bien aprovechadas sólo llevamos un 8%... | 9.1 |

**CONCLUSIÓN** > Aunque juegos como NFSC y L.A. Rush han aumentado la competencia en este género en PSP, Test Drive Unlimited posee calidad y recursos para plantar cara al mejor juego de coches.

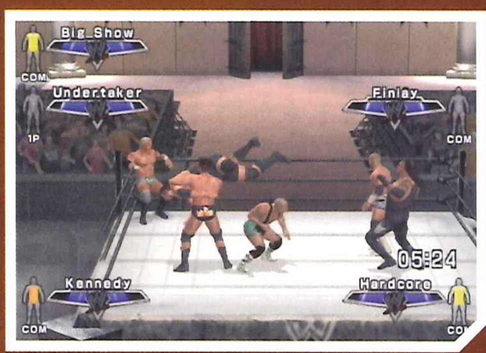


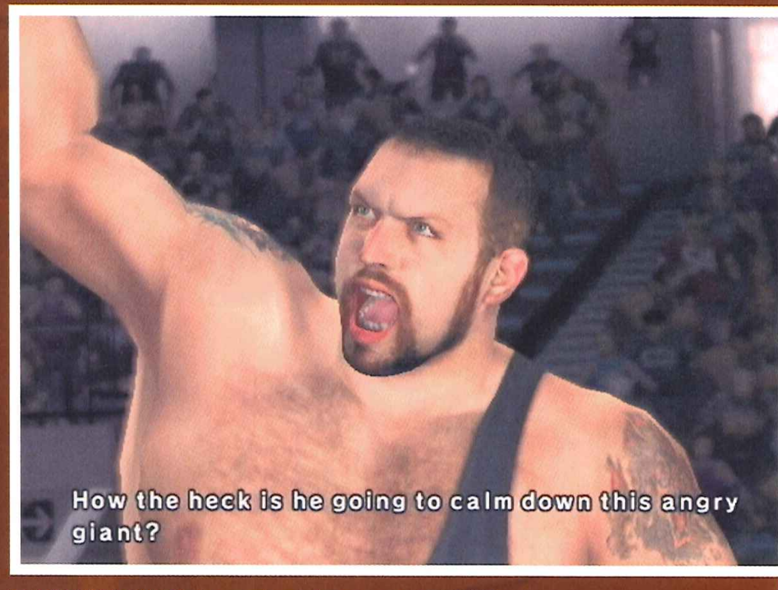
PS2



COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **YUKE'S**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-6**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS/INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SI**
MEMORY CARD: **540 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
http://www.thq.com



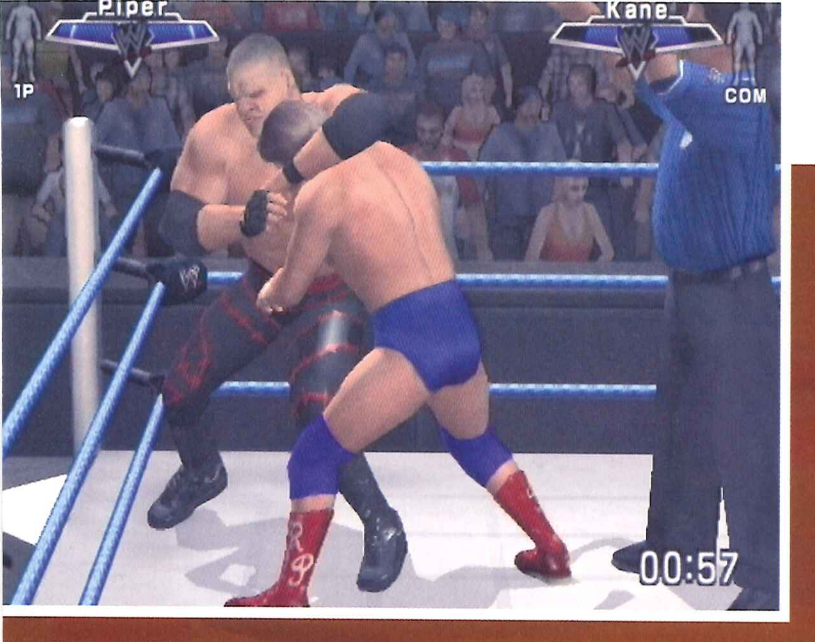

**BERRACOS EN MALLAS >** Lo que puedes ver arriba es una captura real del WWE Smackdown Vs Raw de PS2. No pertenece a un presskit de THQ ni es de la intro del juego. Es el juego tal y como lo podrás ver en tu casa. Es alucinante lo que sigue consiguiendo Yuke's con un hardware de 2000. La cara, la animación facial... incluso se le pueden ver los dientes. Increíble.

# WWE: SMACKDOWN VS RAW 2007

## SANGRE, SUDOR Y ANABOLIZANTES: ESTO ES LA WWE

POR **NEMESIS**

Pese a que el deporte de la lucha libre sigue sin arraigar en España, en Estados Unidos tiene millones de seguidores que pasan por taquilla para presenciar combates en directo y saquean sus tarjetas de crédito para seguir por TV *Pay Per View* la última edición de *Wrestlemania*. Aquí llegamos a alcanzar un cierto grado de fanatismo hacia este deporte/espectáculo a principios de los 90, con aquellas míticas retransmisiones de Héctor del Mar en Tele 5. ¿Quién puede olvidarse del Último Guerrero? ¿Y de los hermanos Sacamantecas, Jimmy «Estaca» Dugan, Jake «Serpiente» Roberts?... Salvo Hulk Hogan, el Enterrador, y alguna que otra vieja gloria más, el resto de aquellos «atletas» ha dejado paso a una nueva generación de luchadores de aspecto más macarra y hormonado. Más parecidos a gorilas de discoteca que a los delirantes personajes de los años 80 (Mister T era uno de los luchadores de la *WWF*), esta nueva cuadrilla de mamporreros ha sido impecablemente recreada, un año más, por **Yuke's**, los reyes absolutos de la simulación de *wrestling* en consola. En la que podría ser la despedida de la franquicia en **PlayStation 2**, **Yuke's** ha vuelto a dejar patente su virtuosismo a la hora de explotar el *Emotion Engine* de la veterana consola de **Sony**, con unos luchadores gigantescos y repletos de detalle, en el que la calidad visual no disminuye ni siquiera cuando se juntan seis luchadores en el ring (durante el transcurso de esa multitudinaria batalla llamada *Royal Rumble*).
Además de por su rotunda calidad gráfica, el gran atractivo de estas últimas entregas de *WWE Smackdown Vs Raw* ha sido la posibilidad de pelearse con usuarios de todo el mundo a través




**A ÉSTA INVITO YO >** Las peleas no sólo transcurren entre las doce cuerdas. Podrás partirte la cara en un parking o en un bar, y utilizar los elementos del escenario como un arma más.

## LA ALTERNATIVA



**WWE SMACKDOWN VS RAW 2006**

Hasta la llegada de la versión 2007, la de 2006 estaba considerada como el mejor y más completo juego de wrestling de la historia.

## MITOS DEL CUADRILÁTERO

WWE Smackdown Vs Raw 2007 no presta tanta atención a los luchadores míticos como lo hacía el genial Legends Of Wrestling de la extinta Acclaim, pero también ofrece la oportunidad de desbloquear unos cuantos mitos del catch, como Roddy Piper «El Gaitero», Hulk Hogan o Mr. Perfecto. Eso sí, sudarás sangre para conseguirlos.












## ELIGE MODO DE JUEGO

Puedes disputar 16 eventos especiales, participar en la Royal Rumble (30 tíos en un solo ring), luchar por equipos, participar en una pelea directa o comenzar una temporada, encumbrando a tu luchador a lo más alto.

del modo On-line. En la versión *2007* podrás volver a hacerlo, utilizando el micro USB para insultarte con gente de todas las razas y naciones, luchar sólo, por parejas e incluso marcar tus propias reglas. Pero ojo, antes de lanzarte al ruedo mundial, más te vale entrenar como un perro. Esto no es un *arcade* de lucha al uso. El nuevo sistema de llaves (que utiliza el *joystick* analógico derecho), facilita bastante las cosas, pero controlar todo el repertorio de golpes, presas y llaves de cada luchador exige mucho entrenamiento y una gran técnica. Incluso hay que tener algo de estratega, porque tu luchador se agotará rápidamente si te lanzas una y otra vez al ataque. Estudia al rival, espera tu oportunidad y usa el escenario como un arma más. Podrás empotrar su cabeza contra las escalinatas de acero que llevan al ring, usar los carteles que levantan los espectadores a modo de arma e incluso extender tu rivalidad fuera del cuadrilátero. Tendrás la opción de pelear en un bar o en un *parking*, para romper a tu contrincante la rodilla con el cierre de la puerta de un coche. Espectacular, divertido y repleto de posibilidades, *Smackdown Vs Raw 2007* es, sin lugar a dudas, el mejor simulador de *wrestling* del mercado, como lo fueron sus antecesores. Es tan rematadamente largo que, aunque ésta fuera la última edición para **PlayStation 2** (esperemos que no), tendrías juego para varios años. Y no es una exageración, además del combate directo (ya sea On-line o con amigos en casa), cuentas con un modo Temporada que te permite coger a cualquiera de los luchadores del juego y encumbrarle a lo más alto de la *WWE* en sus diferentes divisiones (hay hasta 10 campeonatos distintos). El dinero recaudado con los combates podrás utilizarlo para comprar nueva ropa para tu personaje o, lo que es mejor, para desbloquear estrellas míticas del *wrestling* como *The Rock*, Hulk Hogan o Mr. Perfecto. Lástima que no incluya más leyendas o un Editor para recrearlas, como hacía el añorado *Legends Of Wrestling* de **Acclaim**; pero en fin, nadie es perfecto.

## WWE SMACKDOWN VS RAW 2007 — 16+





Por encima de todo, sus gráficos. Tanto por el detalle en los luchadores como por su enorme tamaño.

El control de los personajes exige estudiar el manual al máximo y muchas, demasiadas, horas de práctica.

**PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2** — VALORES SOBRE 10



**GRÁFICOS>** Yuke's vuelve a deslumbrar con unos luchadores gigantescos y repletos de detalle. Y llegan a coincidir hasta 6 en el ring. **9.2**



**SONIDO>** Voces en inglés y una banda sonora de Hard Rock, al gusto de la población redneck. Los efectos de sonido no están nada mal. **8.0**



**JUGABILIDAD>** El control de las llaves se ha simplificado un poco, pero seguirás necesitando horas de juego para dominarlas. **7.9**



**DURACIÓN>** El interminable modo Temporada (con sus múltiples torneos) y los combates On-line aseguran meses y hasta años de juego. **9.1**

**CONCLUSIÓN>** Como siempre, este WWE venderá poco en España, pero aquellos que conozcan el mundo del wrestling no se sentirán decepcionados. Es una pequeña maravilla. **8.6**



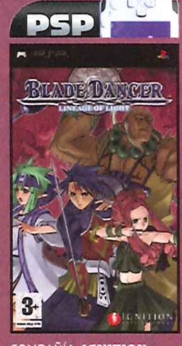



**ACCIÓN >** Cada vez que el reloj llegue a las doce, el personaje podrá realizar un ataque.




# BLADE DANCER
## LINEAGE OF LIGHT

### NO ES FINAL FANTASY, PERO A FALTA DE PAN...



COMPAÑÍA: **IGNITION**
DESARROLLADOR: **HIT MAKER**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **224 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.ignitionent.com/blade/

POR **LAST MONKEY**

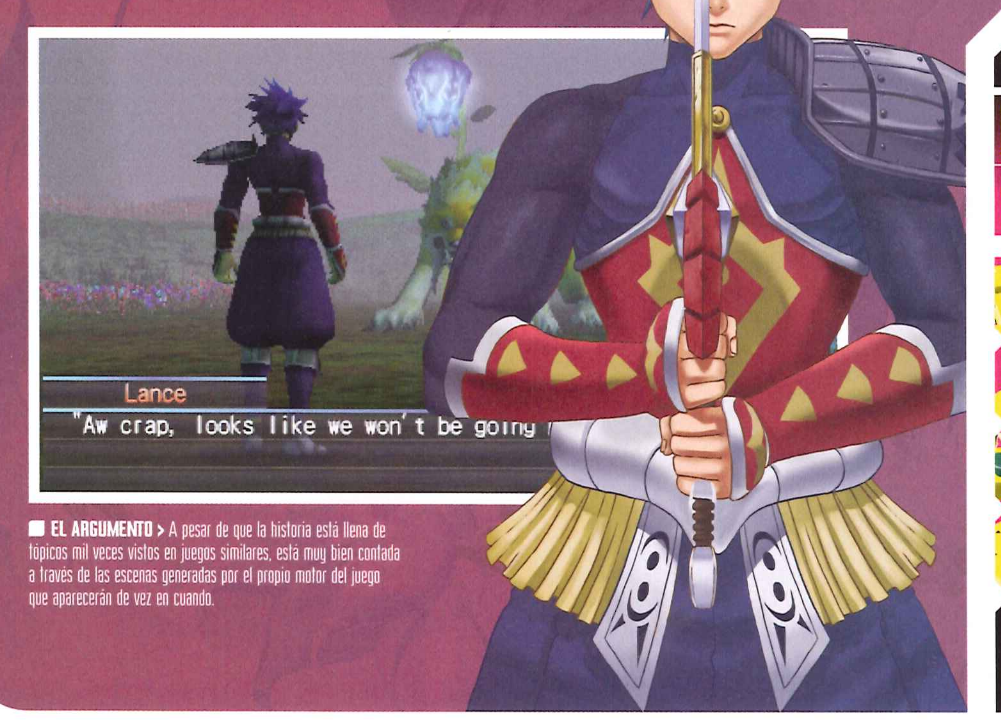
Los aficionados a los juegos de rol por turnos de toda la vida (léase *Final Fantasy* y similares) sentíamos un gran vacío al aproximarnos a nuestra **PSP**. Ahora, de la mano de **Ingnition Entertainment** y **Virgin Play** (a los que hay que agradecer su decisión de arriesgarse a traerlo a España, y encima con textos en castellano) llega un juego que, si bien no puede aspirar a compararse con las grandes producciones lúdicas de **Square Enix** y demás, sí que proporcionará unas cuantas horas de diversión a los *fans*. ***Blade Dancer*** es una especie de cóctel de elementos que han sido «tomados prestados» de otros títulos y que han sido mezclados de una forma bastante inteligente. Una historia típica con la lucha entre la luz y la oscuridad en primer plano, un protagonista arquetípico y unos compañeros igual de reconocibles sirven de base a su desarrollo. Éste se realiza a través de un mundo totalmente en tres dimensiones que podrás explorar libremente. Pueblos en los que relacionarse con los NPC, algunos de los cuales te encargarán misiones secundarias, equiparte hasta los dientes (existe la posibilidad, muy bien explotada, de fabricar tus propios objetos) y vagar por los escenarios totalmente abiertos (aunque nada laberínticos gracias a la ayuda de un mapa) donde deberás combatir. En todo momento verás a los enemigos antes de entrar en el duelo y los enfrentamientos se realizan por turnos, pero de una forma bastante dinámica. No es la octava maravilla, pero cumple su cometido.



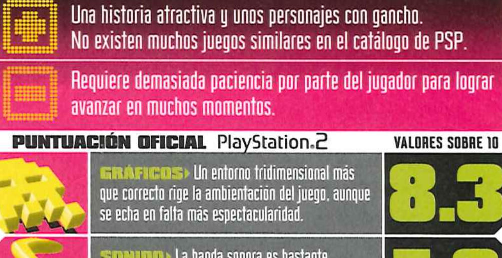





**EL MAPA >** Exteriores e interiores, pequeñas zonas conectadas entre sí, conforman el escenario a explorar del juego.




**EL ARGUMENTO >** A pesar de que la historia está llena de tópicos mil veces vistos en juegos similares, está muy bien contada a través de las escenas generadas por el propio motor del juego que aparecerán de vez en cuando.



**BLADE DANCER: LINEAGE OF LIGHT** 3+

- (+) Una historia atractiva y unos personajes con gancho. No existen muchos juegos similares en el catálogo de PSP.
- (−) Requiere demasiada paciencia por parte del jugador para lograr avanzar en muchos momentos.

**PUNTUACIÓN OFICIAL** PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** Un entorno tridimensional más que correcto rige la ambientación del juego, aunque se echa en falta más espectacularidad. | 8.3 |
| **SONIDO** La banda sonora es bastante genérica y no encontrarás en ella ningún tema que cumpla más misión que la de ambientar. | 7.8 |
| **JUGABILIDAD** Un sistema de juego como los RPG de toda la vida al que se han añadido novedades muy interesantes. | 8.7 |
| **DURACIÓN** Para tratarse de un juego de rol no es particularmente largo, aunque la modalidad multijugador es un añadido curioso. | 8.5 |

**CONCLUSIÓN** Un juego pensado casi exclusivamente para los amantes de los RPG por turnos de la vieja escuela japonesa, quienes no tienen mucho más donde elegir.





**LIGAS >** Podrás participar en nada menos que 19 ligas diferentes de todo el mundo, algunas de ellas con dos y hasta tres divisiones diferentes. Todos los jugadores de FIFA 07 son reales y los equipos, así como los torneos que aparecen, son licencias oficiales.




# FIFA 07

## EL FÚTBOL MÁS COMPLETO EN PSP

POR **DOC**




COMPAÑÍA: **EA SPORTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **2144 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
http://hallegadolahora.es/

Por primera vez, y esperemos que no sea la última, la gran comunidad de aficionados a los simuladores de fútbol están de acuerdo en una cosa: *FIFA* ha mejorado, y mucho, con respecto a las anteriores entregas. La versión **PSP** se beneficia también de las mejoras introducidas en **PS2**, con un control más real y sencillo, sin regates imposibles, y un balón que por fin tiene una física auténtica, pues ha dejado de ser parte del jugador (llevándolo pegado a los pies) para convertirse en un elemento más en el juego que reacciona de forma espectacular ante cada chute o rebote en el cuerpo de los jugadores. **EA Sports** ha introducido alguna que otra animación nueva, se ha adoptado una perspectiva que en algunos momentos se antoja algo lejana, y sufre ciertas ralentizaciones en el área; pero en general, el motor gráfico de ***FIFA 07*** es más sólido que el de su competidor directo, *PES6*. Con respecto al título de **Konami**, ***FIFA 07*** presume de contar con más equipos (19 ligas, algunas con dos y tres divisiones), un completísimo modo *Manager* y, lo mejor de todo, modo Infraestructura (Internet).

### LA ALTERNATIVA

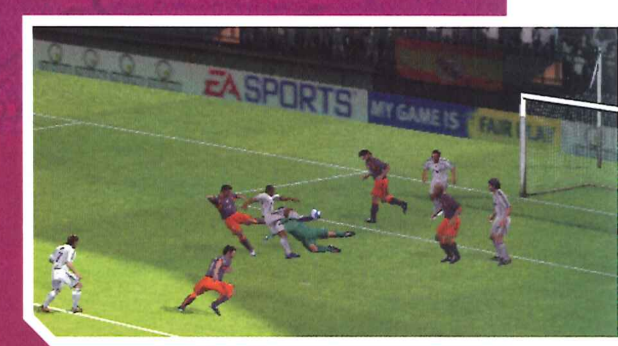
PRO EVOLUTION SOCCER 6

La única alternativa posible al título de EA Sports. Un auténtico desafío y summum de jugabilidad y realismo futbolístico para PSP.





**GRÁFICOS >** Aunque en alguna que otra masificación en el área, el juego se ralentiza ligeramente, en conjunto, el motor gráfico de FIFA 07 es más sólido que el de Pro Evolution Soccer 6.




**REMATES >** Serás testigo de algún gol imposible, pero realmente en esta entrega es más difícil ver remates acrobáticos y parábolas absurdas.

### FIFA 07





Lo mejor: No encontrarás un simulador de fútbol más completo que el título de EA Sports. El modo Manager es lo mejor del juego.

Lo peor: Comparado con PES, puede llegar a ser demasiado fácil después de muchas (muchísimas) partidas. Sufre alguna ralentización.



**PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2** — VALORES SOBRE 10



**GRÁFICOS >** Presenta unas animaciones muy realistas, una cámara en ocasiones demasiado alejada y alguna ralentización ocasional. **8.6**



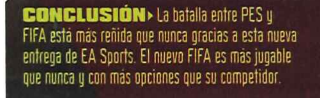
**SONIDO >** Hace gala de una banda sonora de lujo y los comentarios de Manolo Lama y Paco González no tienen precio. **9.3**



**JUGABILIDAD >** El control es bastante real y el comportamiento del balón en cada jugada y de la IA es inmejorable. **9.0**



**DURACIÓN >** 19 ligas con varias divisiones, un completísimo modo Manager y lo máximo en duración: juego a través de Internet. **9.0**

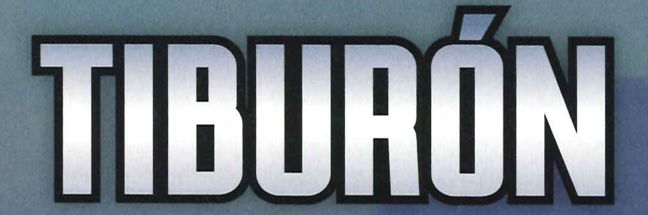


**CONCLUSIÓN >** La batalla entre PES y FIFA está más reñida que nunca gracias a esta nueva entrega de EA Sports. El nuevo FIFA es más jugable que nunca y con más opciones que su competidor.







# TIBURÓN



**LA ALTERNATIVA**

SEGA MEGADRIVE COLLECTION

Si prefieres algo más pacífico, podrás encontrar los tres Ecco The Dophin en este recopilatorio de clásicos de MD.

PS2

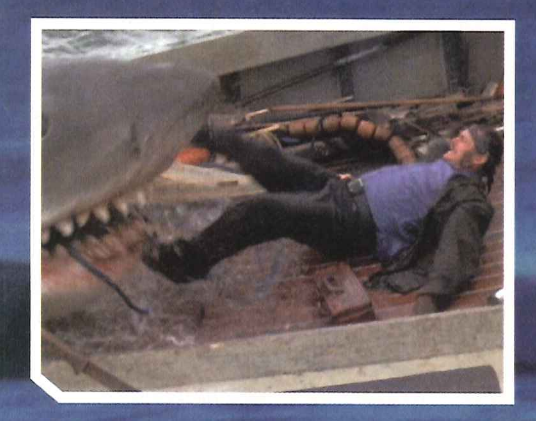
COMPAÑÍA: **MAJESCO**
DESARROLLADOR: **APPALOOSA INT.**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **SIMULADOR DE ESCUALO**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **80 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
www.jawsthegame.com

## POR UNA VEZ EL VILLANO, LA BESTIA, EL ENEMIGO A DESTRUIR... ERES TÚ



POR **NEMESIS**

El periplo de la distribución de ***Tiburón*** ha sido tan accidentado como lo fue el rodaje de la película original de Spielberg. Debería haber llegado a España el pasado verano (lo que habría sido ideal para aterrorizar a la abuela durante las vacaciones en Denia), pero ha sido preciso esperar a diciembre para poder ver en las tiendas este sangriento y original simulador de tiburón blanco, programado por los creadores de los *Ecco The Dolphin* (menudas siestas me pegué gracias a ellos...). Del plomizo delfín de **Sega** hemos pasado a un escualo vicioso y cruel, capaz de deglutir bañistas como si fueran kikos. Este juego está lejos de ser una obra maestra, pero ofrece grandes atractivos para los fanáticos del filme original y para todos aquellos que estén cansados de juegos en los que hay que salvar el Mundo. En este título eres el malo, la bestia a perseguir, por lo que tu única preocupación será mantener el estómago lleno y avanzar a lo largo de 11 misiones (en el modo Historia), y otras 32 secundarias en un modo Libre que se asemeja más a un *GTA* submarino que a un documental de Costeau. El control de la cámara es para matar a los programadores, pero el modelado y la animación del tiburón son impresionantes, al igual que la capacidad de éste para mutilar a sus víctimas de todas las formas imaginables (gracias al *Dismemberment Engine* desarrollado por **Appaloosa**). ***Tiburón*** no entrará en las listas de Juego del Año para **PS2**, pero te proporcionará gratos momentos masticando gente.











**TÚ ERES LA ESTRELLA >** Métete en la piel del auténtico protagonista del filme de Spielberg, el Gran Blanco, acompañado de la célebre música de John Williams. El juego incluye además unas cuantas secuencias de la película a modo de extra.



**LA HORA DEL BOCATA >** El plancton es para los pringaos. La gente sabe mejor y alimenta mucho más.

**TIBURÓN** 18+

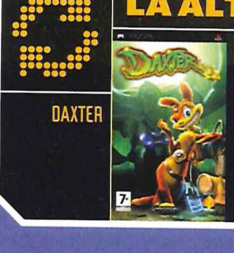
\+ Masticar bañistas, un nuevo y relajante deporte. 60 Hz, pantalla panorámica y la música de John Williams.

\- El sistema de cámaras es atroz (por decirlo de forma suave). El constante hambre del bicho... o zampa sin parar o se muere.

**PUNTUACIÓN OFICIAL** PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**

| | | |
|---|---|---|
| **GRÁFICOS** | La fauna marina está lograda, en especial el tiburón protagonista. Los humanos no tanto, aunque se desmembran que da gusto. | 7.9 |
| **SONIDO** | La inolvidable banda sonora de John Williams te acompañará en esta sangrienta aventura submarina. Buen sonido Surround. | 8.6 |
| **JUGABILIDAD** | El control del tiburón no presenta dificultades. El problema llega con las cámaras, que te harán maldecir a sus creadores. | 7.5 |
| **DURACIÓN** | Largo y notablemente difícil. Ofrece un modo Libre, además de las once misiones del otro modo Historia. | 8.2 |

**CONCLUSIÓN >** Desde luego, ha habido y habrá juegos mejores de PS2, pero la posibilidad de encarnar a un tiburón antropófago es algo que no se nos presenta todos los días. **7.9**




## LA ALTERNATIVA

Una buena opción si lo que buscas es un arcade de plataformas de calidad para tu PSP. No es tan veloz como Sonic, pero su mecánica es más divertida.



**ATRÁPAME SI PUEDES >** La mecánica de Sonic Rivals es simple: llegar el primero a la meta, recolectando anillos y poderes especiales con los que defenderse del acoso constante del segundo corredor. Por supuesto, no faltarán los trampolines, las rampas y los loopings, como en todos los Sonic.




**¡A MI EDAD JUGANDO CON CROMOS! >** Llegar primero a la meta tiene su recompensa en forma de cromos basados en el universo de Sonic.

# SONIC RIVALS

## NO POR MUCHO CORRER...



**CORRE, ABUELA >** Podrás elegir entre cuatro personajes: Sonic, Knuckles, Shadow y Silver. Tails ya no compite, se retiró y montó una mercería sobre la tortuga voladora del Golden Axe.

PSP



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **BACKBONE ENT.**
DISTRIBUIDOR: **SEGA**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **256 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.sega-europe.com

POR **NEMESIS**

Cuando el pasado mes de mayo tuve la oportunidad de entrevistar, en Tokio, a uno de los productores de la franquicia *Sonic*, no pude evitar preguntarle cómo le gustaría adaptar las aventuras del erizo azul a **PSP**. Su respuesta fue contundente: «me gustaría hacer un juego en 2D, con gráficos *bitmap*, como el clásico, pero el mercado manda. El público quiere juegos en 3D». Al jugar con este ***Sonic Rivals*** recordé aquellas palabras, añorando más que nunca al insuperado *Sonic CD*. Y no es cuestión de nostalgia, aquel juego le daba mil vueltas a esta producción de **Backbone Ent.**, aunque no ofreciera *loopings* tan espectaculares ni una velocidad tan vertiginosa. El problema de ***Sonic Rivals***, con sus carreras en 2.5D (estilo *Klonoa*: desarrollo 2D en entorno poligonal y tridimensional), radica en la misma concepción del juego: correr contra otro personaje es genial cuando tienes enfrente a un segundo jugador humano, pero no tiene gracia hacerlo contra la máquina. Lo único que hace es fastidiarte continuamente, mientras intentas conseguir anillos. Si convences a un amigo para comprar otro juego, fantástico; si no, pruébalo antes de comprarlo.

### SONIC RIVALS — 7+


Las carreras contra otro jugador (humano). La posibilidad de coleccionar cromos con personajes y enemigos de los Sonic.

Seguimos esperando ese gran Sonic en 3D que logre devolver al personaje toda la gloria que se merece.

**PUNTUACIÓN OFICIAL** PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10


**GRÁFICOS>** Se podría haber mejorado la animación de los personajes al correr. Lo mejor, los escenarios, repletos de rampas y loopings. **8.0**

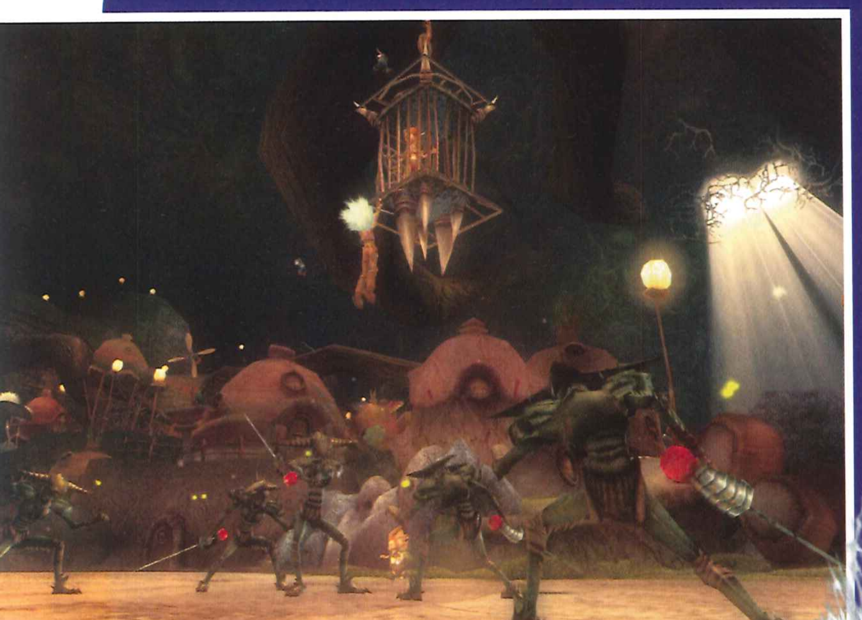

**SONIDO>** La música, aunque correcta, sigue sin superar a las melodías clásicas de los Sonic de MD o la música hard rock de las entregas DC. **7.9**


**JUGABILIDAD>** Las carreras son un sinvivir debido al constante acoso de la CPU, más pendiente de fastidiarte que de llegar el primero. **7.5**


**DURACIÓN>** Los niveles (18) no varían en absoluto dependiendo del personaje elegido. Conseguir los cromos te mantendrá entretenido. **7.8**

**CONCLUSIÓN>** Convence a un amigo para comprar dos UMD y pasarás horas y horas en pique continuo. Contra la máquina, Sonic Rivals acaba siendo bastante monótono. **7.8**





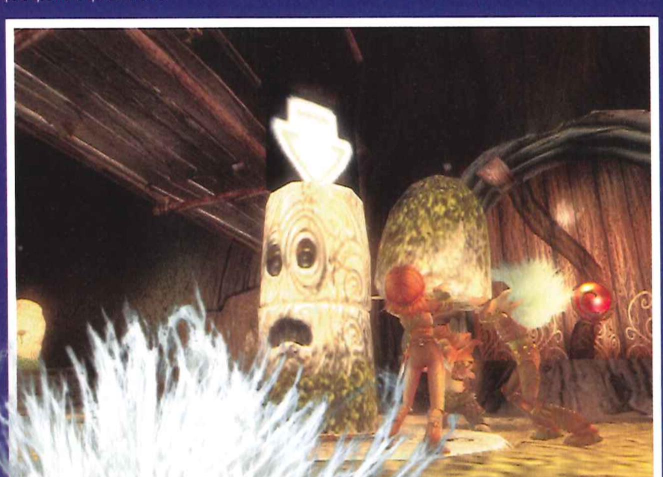
**LA HISTORIA >** Arthur decide viajar hasta el mundo de los Minimoys en busca de un gran tesoro con el fin de pagar todas las deudas de su abuela para que no le quiten la casa.

## LA ALTERNATIVA



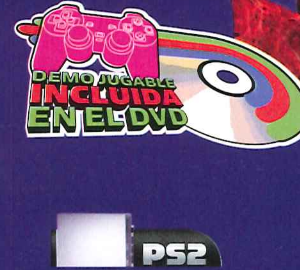

RAYMAN RAVING RABBIDS

Otra aventura que mezcla a la perfección distintos géneros, pero protagonizada por la simpática mascota de UbiSoft y los terribles conejos dentones.



# ARTHUR Y LOS MINIMOYS

## SÓLO APTO PARA NIÑOS EXPERTOS

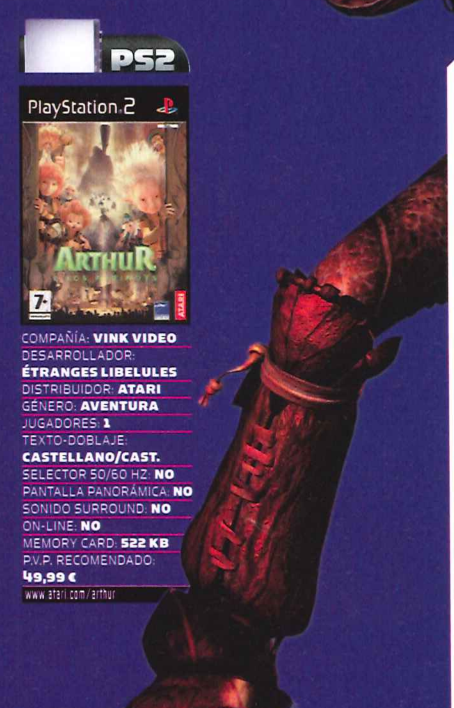



POR **ANNA**



Si es que no hay tiempo, ni dinero, para ver todas las pelis de animación que han salido en los últimos tres meses... Bueno, y ni qué decir, de jugar a sus conversiones a **PS2**. Hay una gran saturación y es difícil decidirse por una u otra licencia. Que si los pingüinos, los ratones, los colegas del bosque... y ahora los *Minimoys*. Este último, si destaca del resto por algo es porque su desarrollo es un pelín más adulto. Es decir, está pensado para aquellos pequeños que están habituados a los videojuegos, ya que la aventura contiene todo tipo de géneros: desde las típicas plataformas, a la resolución de *puzzles*, pruebas a modo de minijuegos y combates. Además, el jugador tendrá la posibilidad de controlar tres personajes a la vez y pensar cuál de ellos es más idóneo para afrontar determinadas misiones. Pero aunque su mecánica de juego es más compleja que títulos como *Happy Feet* o *Ratónpolis*, es sencilla de aprender gracias a un minucioso (y algo cansino) Tutorial. Gráficamente es muy mono, los personajes y localizaciones son fieles a los del filme, y cuenta con secuencias extraídas de la película (algo que ya no suelen hacer las compañías).

**PS2**




COMPAÑÍA: **VINK VIDEO**
DESARROLLADOR: **ÉTRANGES LIBELULES**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **522 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
www.atari.com/arthur

## ARTHUR Y LOS MINIMOYS 7+

+ Se han incluido escenas extraídas de la película. Acceder a los 13 capítulos de la aventura desde el principio.

− No se ha incluido un modo para dos jugadores. La cámara a veces se mueve toscamente.

**PUNTUACIÓN OFICIAL** PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS >** Estéticamente es bastante bello, personajes lindos y entornos de la película. Lástima que la cámara sea brusca en movimientos. | 8.2 |
| **SONIDO >** Las melodías que acompañan a la aventura son fieles a las del filme, las voces en castellano no están mal y los FX cumplen. | 8.2 |
| **JUGABILIDAD >** Es bastante completa ya que posee distintos tipos de géneros: plataformas, acción, puzzles... Mecánica sencilla de aprender. | 8.4 |
| **DURACIÓN >** La aventura comprende 13 capítulos, no son muchos pero para desbloquear los extras tendrás que revisitarlos más de dos veces. | 8.0 |

**CONCLUSIÓN >** No es tan infantiloide como otras licencias de la temporada. Además, posee una jugabilidad bastante completa y contiene ¡secuencias cinemáticas del largometraje original!



PS2



COMPAÑÍA: **LUCASARTS**
DESARROLLADOR: **FRONTIER DEVELOPMENTS LTD.**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **SIMULADOR**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **231 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,99 €**
http://www.es.atari.com



**CREAR ATRACCIONES >** Podrás diseñar, o incluso mejorar sobre la marcha, muchas de las atracciones de los parques. El Editor se maneja de manera sencilla, pero lo mejor al principio es no hacer demasiados experimentos. Si se te va la mano en el diseño podrás acabar con el estómago de los visitantes.



## LA ALTERNATIVA

LOS SIMS 2: MASCOTAS

PlayStation 2

Aunque no tengan mucho que ver, sobre todo en la temática, si son juegos que pueden tentar y contentar al mismo perfil de jugadores.




**MUCHO DIÁLOGO >** En muchas ocasiones deberás hablar con los usuarios para saber qué tal lo estás haciendo. Siempre hay una misión de este tipo.

# THRILLVILLE

## VEN AL PARQUE... DE CURRANTE

POR **DE LÚCAR**



**PRUÉBALO TODO >** Es una buena forma de saber si una cosa va a funcionar o no. Muchas veces serás retado por tus interlocutores.





Aunque a alguno le pueda sonar hasta raro, los juegos de simulación inspirados en parques de atracciones fueron un género muy popular hace años. *Thrillville* retoma y evoluciona la tradición añadiendo más elementos a la simple gestión y diseño de los parques. Participarás un poco en el diseño, aunque los parques ya están en funcionamiento, y tendrás que cumplir una serie de misiones que pueden ir desde probar las atracciones y minijuegos, a buscar objetos, hablar con los personajes, etc. La idea es simple y no parece gran cosa, pero funciona y termina por ser más divertida que el clásico esquema de este tipo de títulos. De este modo, tendrás que lograr ciertos resultados económicos, pero éstos son sólo un elemento más de otros muchos campos en los que progresar. Aunque su estética es algo retro, lo más importante es que hay muchos tipos de misiones, infinidad de minijuegos y elementos de gestión. Podría ser mejor, pero por lo menos han sido originales.

## THRILLVILLE 3+



Un juego original e innovador. Con un planteamiento mucho más actual, rescata y mejora un género con mucha historia.

El personaje protagonista se mueve de una forma un tanto torpe y algunos de los minijuegos no están demasiado logrados.

**PUNTUACIÓN OFICIAL** PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



**GRÁFICOS >** Mejora bastante la oferta tradicional en este género, pero aún así no es especialmente vistoso. Se mueve todo bien. **8.1**



**SONIDO >** Aunque no le pega demasiado, la banda sonora tiene calidad y posee temas muy actuales. Los FX sí cumplen con lo esperado. **8.2**



**JUGABILIDAD >** Es como un Theme Park en el que se puede jugar con algunas de las atracciones. La idea es interesante y muy entretenida. **8.5**

**DURACIÓN >** Estos juegos suelen ser casi eternos. De hecho, lo más normal es que el jugador lo termine abandonando por agotamiento. **8.0**



**CONCLUSIÓN >** Un intento muy válido por rescatar un género exitoso en el pasado. Aunque sean muy, muy distintos, es un juego que puede gustar a los aficionados de Los Sims. **8.2**








■ **HISTORIA >** Esta nueva entrega explica los orígenes de Spyro que, como Moisés, fue puesto en una cesta en el río y abandonado a su suerte.

# LA LEYENDA DE SPYRO
## UN NUEVO COMIENZO

PS2



COMPAÑÍA: **VIVENDI UNIVERSAL**
DESARROLLADOR: **KROME STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **78 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99 €**
www.spyrothedragon.com

### RENOVARSE O MORIR

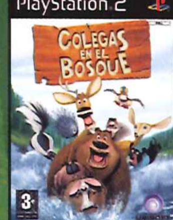
POR **ANNA**

Ya es un gran veterano en esto del mundo de los videojuegos y ha conseguido reinventarse por aquello de renovarse o morir. La última entrega aparecida en 2004 en **PS2** se presentaba prácticamente tal cual como se dio a conocer en sus inicios, en 1998 en **PSone**. Gustó a sus seguidores, pero fue más de lo mismo. Esta vez, con ***Un Nuevo Comienzo***, los desarrolladores han dado un giro a su jugabilidad para ofrecer grandes dosis de acción. Y todo ello con un nivel de dificultad totalmente ajustado para no hacer desesperar a ningún rey de la casa. Es un juego infantil, sí, pero no por ello se han olvidado de cuidar aspectos tan importantes como el doblaje. Puedes escoger en castellano, que está genial, o en versión original, lo más aconsejable ya que puedes escuchar las voces de actores tan populares como Elijah Wood (Frodo Bolsón, *El Señor De Los Anillos*) o Gary Oldman (Sirius Black, *Harry Potter*). También gráficamente ha sido cuidado pues, aunque no es la panacea, luce correctamente: buen diseño de personajes, entornos variados y muy coloristas, y su *engine* funciona bastante bien. Pero, sin duda, lo mejor es su mecánica de juego. El jugador controlará al dragón y podrá hacer uso de sus poderosas habilidades que, según avance en la aventura, irán en aumento. Resuelve *puzzles*, sortea peligros, supera alguna que otra plataforma y, sobre todo, lucha contra tus enemigos.



■ **PODERES >** Spyro escupe fuego y lo puede hacer de cuatro poderosas formas (explosión, bomba, rayo...). Además, puedes mejorarlas y potenciarlas recogiendo el mayor número de gemas posibles.



COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **UBISOFT**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **173 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
openseasongame.es.ubi.com/

# COLEGAS EN EL BOSQUE

## ¡CUIDADO, COTO DE CAZA!

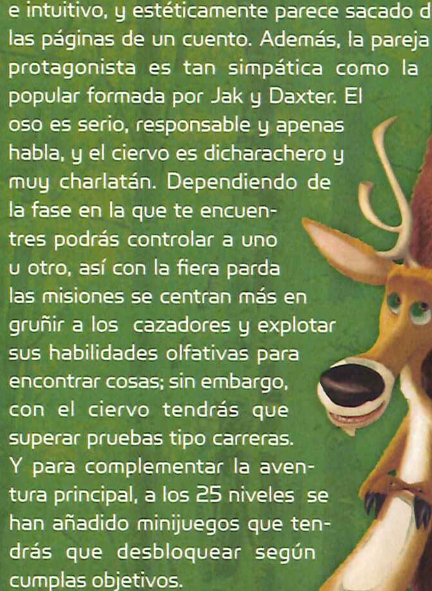
POR **ANNA**



¡Ni Greenpace lo hubiera hecho mejor! Una historia para enseñar a los pequeños a que hay que respetar la naturaleza y los que habitan en ella. Siguiendo el hilo argumental de la película, el jugador revivirá los momentos más divertidos del filme mientras ayuda al oso Boog y su colega, el ciervo Elliot, a sobrevivir en el bosque. Hazte amigo de otros animales, asusta a los cazadores y sé cauteloso por donde camines. Es el ABC de la aventura, pero estas tres situaciones te llevarán a afrontar un sinfín de minijuegos, como encontrar las crías de mofeta para entregárselas a sus padres, o lanzar estas criaturas malolientes al interior de una casa para que su morador salga, descender por un río y sortear los obstáculos o montar en una vagoneta con el fin de disfrutar de un paseo tipo montaña rusa. ***Colegas En El Bosque*** es ideal para los no iniciados en los videojuegos, su control es muy sencillo e intuitivo, y estéticamente parece sacado de las páginas de un cuento. Además, la pareja protagonista es tan simpática como la popular formada por Jak y Daxter. El oso es serio, responsable y apenas habla, y el ciervo es dicharachero y muy charlatán. Dependiendo de la fase en la que te encuentres podrás controlar a uno u otro, así con la fiera parda las misiones se centran más en gruñir a los cazadores y explotar sus habilidades olfativas para encontrar cosas; sin embargo, con el ciervo tendrás que superar pruebas tipo carreras. Y para complementar la aventura principal, a los 25 niveles se han añadido minijuegos que tendrás que desbloquear según cumplas objetivos.

### LA ALTERNATIVA

RATÓNPOLIS



Se trata de otra licencia cinematográfica navideña donde también podrás controlar a los personajes protagonistas, dos roedores.

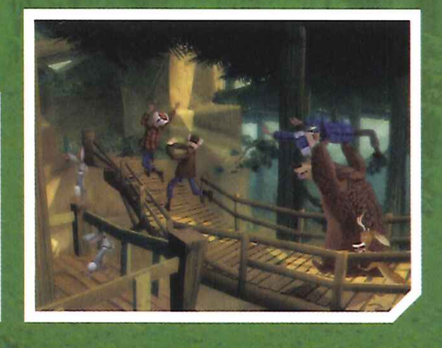




**CAZADORES MALOS >** Para deshacerte de ellos, Boog tendrá que acercarse sigilosamente, disfrazarse de arbusto y, cuando menos se lo esperen, soltar un súper gruñido. Se asustarán y saldrán corriendo.







### COLEGAS EN EL BOSQUE 3+





Las situaciones que se presentan son muy divertidas.
Controlar a ambos protagonistas.



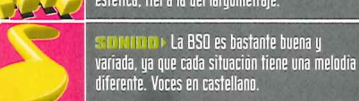
Gráficamente está sin pulir.
No se incluyen secuencias de la película.

**PUNTUACIÓN OFICIAL** PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10





**GRÁFICOS >** Tiene ciertos fallos de engine, aunque quedan subsanados por su aparente estética, fiel a la del largometraje. **8.0**





**SONIDO >** La BSO es bastante buena y variada, ya que cada situación tiene una melodía diferente. Voces en castellano. **8.1**



**JUGABILIDAD >** Sencilla y muy intuitiva. El juego, además, incluye gran variedad de minijuegos que hacen que la aventura no sea monótona. **8.2**





**DURACIÓN >** Un total de 25 niveles, más los minijuegos extras, hacen que su duración sea más que digna. **8.0**



**CONCLUSIÓN >** Un juego ideal para los pequeños principiantes de los videojuegos. Posee una jugabilidad sencilla, pruebas divertidas y tanto argumento como look es fiel a la peli. **8.0**

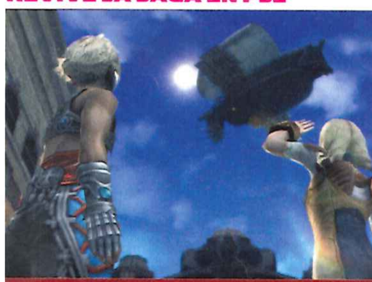
# Top Juegos Imprescindibles

## PlayStation 2



## SUGERENCIAS DEL CHEF

### REVIVE LA SAGA EN PS2



**EL FINAL EN PS2**
FINAL FANTASY XII (SQUARE ENIX)

Cuanto más sabemos sobre la nueva entrega de Final Fantasy, más ganas tenemos de ponerle las manos encima. Será en febrero de 2007.



**UN PUNTO Y APARTE**
FINAL FANTASY X-2 (SQUARE ENIX)

La bella Yuna protagoniza un episodio de la saga que rompe la norma, al continuar la décima entrega para PlayStation 2. Imprescindible.



**EL PRINCIPIO EN 128 BITS**
FINAL FANTASY X (SQUARE ENIX)

Si quieres tener una visión completa del paso de Final Fantasy por PlayStation 2, no te puedes perder su magistral y bellísimo debut.

## AVENTURA / ACCIÓN

**1 CANIS CANEM EDIT**
////////// ROCKSTAR // 59.95 € // +16 AÑOS//
El simulador de instituto de Rockstar, una aventura sin polémica y con toneladas de diversión.

**2 SCARFACE: THE WORLD IS YOURS**
////////// VIVENDI UNIVERSAL // 49.99 € // +18 AÑOS//
Revive la película «El Precio Del Poder» en una emocionante aventura para PlayStation 2.



**3 MGS3: SUBSISTENCE**
////////// KONAMI // 46.90€ // +18 AÑOS//
Edición mejorada de la tercera entrega con modo On-line y las dos ediciones para MSX completas.



**4 TOMB RAIDER LEGEND**
////////// EIDOS // 59.95€ // +12 AÑOS//
La arqueóloga más bella recupera el glamour y esplendor que la hicieran triunfar en PSone.



**5 RESIDENT EVIL 4**
////////// CAPCOM // 19.99€ // +18 AÑOS//
Capcom es el rey indiscutible del Survival Horror gracias al mejor Resident Evil de la saga.



**6 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT**
////////// UBISOFT // 59.95€ // +18 AÑOS//
Ayuda a Sam Fisher a salir de esta encrucijada ganándote la confianza de terroristas y la NSA.



**7 ONIMUSHA: DOD**
////////// CAPCOM // 49.95€ // +16 AÑOS//
Otra franquicia que ha sufrido una evolución que le encumbra en lo más alto de las aventuras.



**8 GOD OF WAR (PLATINUM)**
////////// SONY C.E.// 19.99€ // +18 AÑOS//
El juego más sorprendente de 2005 tenía que ocupar un lugar de honor en esta lista.



**9 YAKUZA**
////////// SEGA-ATARI// 49.99€ // +18 AÑOS//
Un héroe con actitud en una historia de amor y venganza que te va a hacer vibrar.



**10 HITMAN BLOOD MONEY**
////////// PROEIN // 59.95€ // +16 AÑOS//
Asesino a sueldo, el Agente 47, continúa reservando sus mejores trabajos para PlayStation 2.



## CONDUCCIÓN



**1 NEED FOR SPEED CARBONO**
////////// EA GAMES // 59.95€ // +12 AÑOS//
La franquicia líder de la conducción regresa con una nueva bestia del Tuning sobre cuatro ruedas.



**2 FORMULA 1 06**
////////// SONY C.E. // 59.99€ // +3 AÑOS//
No podrás resistirte a vivir toda la intensidad del Mundial como si fueras el mismísimo Alonso.



**3 TOURIST TROPHY**
////////// SONY C.E. // 59.99€ // +3 AÑOS//
Los creadores de Gran Turismo demuestran su maestría en el mundo del motociclismo.



**4 BURNOUT REVENGE**
////////// EA GAMES // 22.95€ // +3 AÑOS//
La última entrega de la franquicia de conducción más arrolladora. No apta para cardíacos.



**5 OUTRUN 2006: COAST TO COAST**
////////// SEGA-ATARI // 59.95€ // +3 AÑOS//
Los que disfrutaron con el clásico de Sega en los 80 pueden ir abrochándose los cinturones.

## LUCHA



**1 TEKKEN 5**
////////// NAMCO // 19.99€ // +12 AÑOS//
En esta edición del Torneo del Puño de Hierro la competición se mantiene al más alto nivel.



**2 NARUTO: ULTIMATE NINJA**
////////// ATARI // 49.99€ // +16 AÑOS//
Uno de los pocos títulos basados en un manga que traspasan las fronteras del país nipón.



**3 DRAGON BALL Z: BUDOKAI T. 2**
////////// ATARI // 59.99€ // +16 AÑOS//
El mejor Dragon Ball, con más personajes, escenarios y una jugabilidad incontestable.



**4 MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON**
////////// MIDWAY // 44.95€ // +18 AÑOS//
Todos los luchadores de la saga, minijuegos a porrillo y el inconfundible sello de Mortal Kombat.





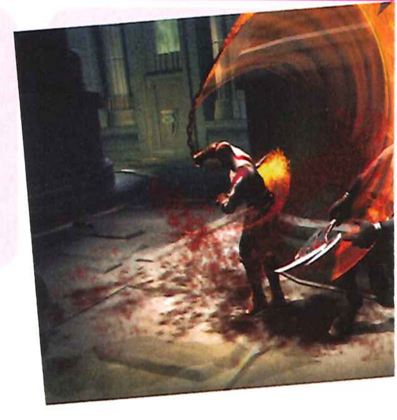
**5 SOUL CALIBUR III**
////////// NAMCO // 19.99€ // +16 AÑOS//
Editor de luchadores, misiones y viejos conocidos junto a nuevos fichajes. Todo un lujo.

## PLAYSTATION 2: CUERDA PARA RATO



**BUENAS SEGUNDAS PARTES**
YAKUZA 2

Sega ya tiene preparada la secuela de uno de los mejores juegos de PlayStation 2 de los últimos tiempos. Y apunta a ser un nuevo éxito, ahondando en el submundo de la mafia japonesa, con una versión perfeccionada del motor gráfico y una historia completamente nueva.





THE ELF
TALES OF THE ABYSS


R. DREAMER
OKAMI



LAST MONKEY
FINAL FANTASY XII


JOHN TONES
MERCURY MELT. REMIX



DE LUCAR
CALL OF DUTY 3



DOC
GUITAR HERO II


SUPERNENA
CANIS CANEM EDIT



ANNA
RAYMAN RAVING RABB.


NEMESIS
SEGA MD COLLECTION



## RPG / ESTRATEGIA

1.  **KINGDOM HEARTS II**
//////////SQUARE ENIX // 59,95€ // +12 AÑOS//
Sora, Donald y Goofy se embarcan en una nueva aventura en un mundo mágico.

2.  **DRAGON QUEST: EPDRM**
//////////SQUARE ENIX // 25€ // +12 AÑOS//
Por fin la gran saga RPG traspasa las fronteras japonesas y aterriza en Europa.

3. **FINAL FANTASY X-2 (PLATINUM)**
//////////SQUARE-ENIX // 19,95€ // +12 AÑOS//
Yuna regresa, y esta vez acompañada. Música, amor y poder femenino en un gran RPG.

4.  **XENOSAGA II: JVGUB**
//////////NAMCO // 59,99€ // +12 AÑOS//
La segunda entrega de la Space Opera de Namco, se inspira en textos de Nietzsche

5.  **SUIKODEN V**
//////////KONAMI // 59,95€ // +12 AÑOS//
Konami concluye su popular saga RPG en PS2 con uno de sus mejores capítulos.

## DEPORTES

1.  **PES 6**
//////////KONAMI// 59,95 € // +3 AÑOS//
El fútbol de alta escuela de «Seabass» Takatsuka recupera toda su esencia de hardcore gamer.

2.  **FIFA 07**
//////////EA SPORTS // 44,95 € // +3 AÑOS//
EA Sports le pisa los talones a Konami con un FIFA de alto voltaje, ¿será el nuevo rey?

3.  **TONY HAWK'S PROJECT 8**
//////////ACTIVISION // 59,95 € // +16 AÑOS//
El rey del monopatín continúa haciendo cabriolas en su enésima aparición en consola.

4.  **NBA 2K7**
//////////2K SPORTS // 39,95€ // +3 AÑOS//
Otra forma de entender el deporte de la canasta, con la mejor liga de baloncesto del mundo.

5.  **NBA LIVE 07**
//////////EA SPORTS // 59,95€// +3 AÑOS//
Gasol a la cabeza del mejor baloncesto mundial. Pero falta la selección campeona del mundo.



## SHOOTER

1.  **CALL OF DUTY 3**
//////////ACTIVISION // 59,95€ // +16 AÑOS//
Toma las playas de Normandía en el juego más espectacular de la Segunda Guerra Mundial.

2.  **BLACK**
//////////EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//
Algunos lo califican como el Burnout del género shooter. Acción a raudales y muchas balas.

3.  **CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE**
//////////ACTIVISION // 29,95€ // +16 AÑOS//
Dentro de los títulos que recrean la Segunda Guerra Mundial, éste es una auténtica joya.

4.  **BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT**
//////////EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//
Pocos shooters pueden competir en variedad con este juego, sobre todo en vehículos.

5.  **MOH: EUROPEAN ASSAULT**
//////////EA GAMES // 22,95€ // +16 AÑOS//
El último capítulo de la serie deslumbra una vez más con las aventuras de un soldado americano.

## PARTY GAMES

1.  **SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL**
//////////SONY C.E.// 59,99€-29,99€ // +3 AÑOS//
Para ti que no eres joven, para que les enseñes a tus hijos lo que escuchabas en los dorados 80.

2.  **GUITAR HERO II**
//////////ACTIVISION.// 79,99€-49,95€ // +12AÑOS//
Nueva edición del juego más rockero de PlayStation 2, con nuevo modelo de guitarra y todo.

3.  **SINGSTAR ROCKS!**
//////////SONY C.E.// 59,99€-29,99€ // +12 AÑOS//
Si quieres que tus reuniones en casa sean una fiesta, no te quedes sin esta entrega.

4.   **BUZZ! EL GRAN CONCURSO DE DEP.**
//////////SONY C.E. // 59,99€-39,99€ // +3 AÑOS//
Para aquellos que opten por un divertimento más pausado pero con la misma rivalidad.

5.  **EYETOY: KINETIC COMBAT**
//////////SONY C.E. // 59,99€ - 39,99 € // +12 AÑOS//
Ponerse en forma ya no será un problema con esta divertida edición de la serie EyeToy.

### BRUTAL SECUELA
GOD OF WAR II

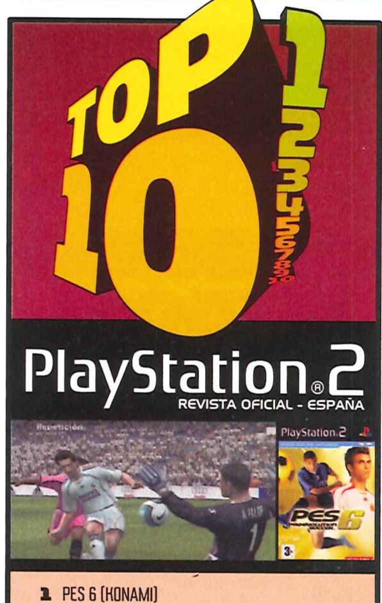
Cuando todo el mundo esperaba que Kratos continuara su andadura en PlayStation 3, el estudio de desarrollo de Sony en Santa Mónica se decantó por una nueva entrega para PS2. Por lo visto hasta la fecha, God Of War II promete ser un título salvaje.



### PISANDO A FONDO
BURNOUT DOMINATOR

Entre los lanzamientos para PS2 que se esperan en 2007, nos llama la atención el último heredero del juego de coches más bestia: Burnout. Esta encarnación de la serie vuelve a hacer hincapié en la habilidad al volante esquivando espectaculares choques.

## TOP 10




1. PES 6 (KONAMI)
2. NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
3. KINGDOM HEARTS II (SQUARE ENIX)
4. FIFA 07 (EA SPORTS)
5. CALL OF DUTY 3 (ACTIVISION)
6. SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL (SONY C.E.)
7. DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2 (ATARI)
8. CANIS CANEM EDIT (ROCKSTAR)
9. NARUTO ULTIMATE NINJA (ATARI)
10. EL PRECIO DEL PODER: SCARFACE (VIVENDI UNIV.)

### LOS MÁS VENDIDOS GAME



DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE

1. PES 6 (KONAMI)
2. NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2 (ATARI)
4. FIFA 07 (EA SPORTS)
5. NFS: MOST WANTED-PLATINUM (EA GAMES)
6. DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION (CAPCOM)
7. PRINCE OF PERSIA TRILOGY (UBISOFT)
8. FFVII: DIRGE OF CERBERUS (SQUARE ENIX)
9. KINGDOM HEARTS II (SQUARE ENIX)
10. SCARFACE (VIVENDI UNIVERSAL)

### ENVÍA TU TOP




POR JESÚS GARCÍA SERRANO

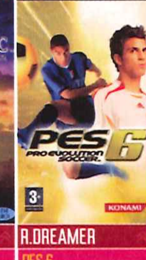
1. PES 6 (KONAMI)
2. SILENT HILL COLLECTION (KONAMI)
3. GUITAR HERO II (ACTIVISION)
4. NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
5. CANIS CANEM EDIT (ROCKSTAR)
6. RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM)
7. FIFA 07 (EA SPORTS)
8. FINAL FANTASY X-2 (SQUARE ENIX)
9. SINGSTAR ROCKS! (SONY C.E.)
10. BUZZ! EL GRAN RETO (SONY C.E.)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**



## NUESTROS FAVORITOS


THE ELF
JEANNE D'ARC


R.DREAMER
PES 6


JOHN TONES
INFECTED

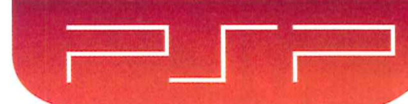

DE LUCAR
M.O.H. HEROES


SUPERNENA
LUMINES II


ANNA
ASTERIX & OBELIX...


LAST MONKEY
BLADE DANCER


NEMESIS
SEGA MD COLLECT.



# A TOPE CON LOS... JUEGOS + CLÁSICOS



SEGA MEGADRIVE COLLECTION

### SONIC Y CÍA.: DESDE LOS 16 BITS



PlayStation Portable se está especializando en las recopilaciones de éxitos pasados. Sin duda, los personajes y juegos de la factoría Sega para Mega-Drive estaban en la agenda de los jugones más veteranos. Con Sega MegaDrive Collection vas a poder disfrutar con Sonic, Altered Beast, los tres Golden Axe y Phantasy Star II, III y IV entre otros.



METAL SLUG ANTHOLOGY

### LA MÍTICA NEO GEO



Aprovecha esta oportunidad y disfruta de las seis entregas de la serie, más Metal Slug X, en una recopilación que no puedes dejar pasar de largo.



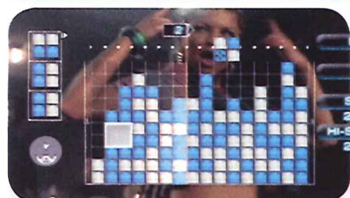
POWER STONE COLLECTION

### DOS POR UNO



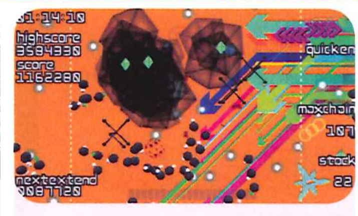

Las dos entregas de esta saga de Capcom para Dreamcast vuelven a la vida en PSP. Jugabilidad en estado puro en un único UMD.

## MIZUGUCHI INVADE TU PORTÁTIL



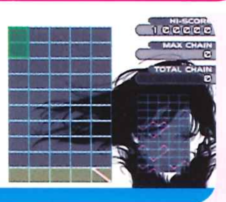
### SIMPLE Y EFECTIVO
LUMINES II

Q Entertainment, equipo dirigido por Mizuguchi, explota la fórmula del primer Lumines: unir las piezas de color coincidiendo con la línea que marca el tiempo de la canción de fondo, para que desaparezcan. Ahora con más modos de juego.



### ATRAPADOS POR LA VISTA
EVERY EXTEND EXTRA

Controla el cursor-estrella para esquivar todas las formas que aparecen en pantalla. Espera el momento justo para explotar y llevarte así por delante todo lo que puedas. Un concepto original, también de Mizu.

### MUY RETORCIDO
GUNPEY

De nuevo Q Entertainment, esta vez remodelando una idea original de Gunpei Yokoi. Es una especie de Tetris en el que tienes que conseguir líneas de izquierda a derecha conectando vectores de diferentes ángulos para eliminarlos.

## TOP 10


PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA




1. TEKKEN: DARK RESURRECTION (NAMCO BANDAI)
2. GTA: VICE CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE 2)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)
4. MEDAL OF HONOR HEROES (EA GAMES)
5. FIFA 07 (EA SPORTS)
6. LEGO STAR WARS II (ACTIVISION)
7. KILLZONE: LIBERATION (SONY C.E.)
8. SEGA MEGA DRIVE COLL. (SEGA)
9. MOTO GP (NAMCO BANDAI)
10. SYPHON FILTER DARK MIRROR (SONY C.E)

### LOS MÁS VENDIDOS GAME



DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE

1. GTA: VICE CITY STORIES (ROCKSTAR)
2. NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
3. MOTO GP (SONY C.E.)
4. FIFA 07 (EA SPORTS)
5. TEKKEN: DARK RESURRECTION (SONY C.E.)
6. KILLZONE: LIBERATION (SONY C.E.)
7. MONSTER HUNTER FREEDOM (CAPCOM)
8. NBA LIVE 07 (EA SPORTS)
9. VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR-PLATINUM (ATARI)
10. GANGS OF LONDON (SONY C.E.)

### ENVÍA TU TOP



POR EDUARDO DEL AMO

1. MEDAL OF HONOR HEROES (EA GAMES)
2. KILLZONE: LIBERATION (SONY C.E.)
3. RIDGE RACER 2 (BANDAI NAMCO)
4. PES 6 (KONAMI)
5. SYPHON FILTER: DARK MIRROR (SONY C.E.)
6. DAXTER (SONY C.E.)
7. LOCOROCO (SONY C.E.)
8. GUN SHOWDOWN (ACTIVISION)
9. LEGO STAR WARS II (ACTIVISION
10. POPOLOCROIS (VIRGIN PLAY)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**

# DESCUENTO DE  AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

## CÓMO CONSEGUIRLO

### POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

### EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

## PS2




PVP RECOMENDADO 59,95 €

LECTOR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA **54,95 €**



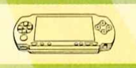

PVP RECOMENDADO 59,95 €

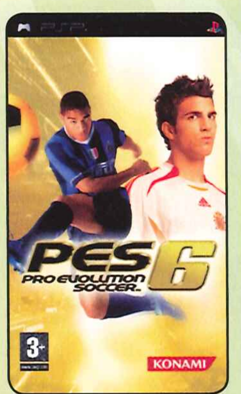
LECTOR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA **54,95 €**




PVP RECOMENDADO 49,95 €

LECTOR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA **44,95 €**

##  PSP




PVP RECOMENDADO 49,95 €

LECTOR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA **44,95 €**




PVP RECOMENDADO 49,95 €

LECTOR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA **44,95 €**

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA



## CUPÓN DE PEDIDO

EYETOY PLAY SPORTS + CÁMARA
☐ AÑADIR AL PEDIDO

TONY HAWK'S PROJECT 8
☐ AÑADIR AL PEDIDO

NARUTO ULTIMATE NINJA
☐ AÑADIR AL PEDIDO

PRO EVOLUTION SOCCER 6
☐ AÑADIR AL PEDIDO



STAR WARS LETHAL ALLIANCE
☐ AÑADIR AL PEDIDO



**NOMBRE** ........ **APELLIDOS** ........ **EDAD** ........

**DIRECCIÓN** ........ **Nº** ........ **PISO** ........

**POBLACIÓN** ........ **CIUDAD** ........ **CÓDIGO POSTAL** ........

**TELÉFONO** ........ **NIF** ........ **E-MAIL** ........

☐ **CONTRA REEMBOLSO URGENTE**
ESPAÑA 4 € // BALEARES 5 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE ENERO DE 2007

PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA  

CUPÓN DE PEDIDO

# Bazar

Descubre los últimos accesorios para PlayStation 2 y PSP. Desde los realmente imprescindibles hasta los más curiosos que han aparecido en nuestro país





## SHOOT PAD

COMPAÑÍA BIGBEN
DISTRIBUIDOR HEREDEROS DE NOSTROMO
PVP-R. 79,90 €

De la mano de Herederos de Nostromo llega a nuestro país un interesante controlador para los simuladores futbolísticos. Con Shoot Pad vas a poder realizar todas las diabluras que acostumbras hacer con un DualShock 2 en Pro Evolution Soccer, FIFA y FIFA Street. La sensación de realismo que proporciona es la mejor recompensa a tu inversión. ¿Quieres dar unas pataditas estas Navidades?

# ¡Una de mandos!



## WIRELESS LOGITECH

COMPAÑÍA LOGITECH
DISTRIBUIDOR LOGITECH
PVP-R. 29,90 €

Logitech nos trae un controlador de pequeño tamaño perfecto para sustituir al DualShock 2, pero sin cables.

## T-MINI WIRELESS

COMPAÑÍA THRUSTMASTER
DISTRIBUIDOR H. DE NOSTROMO
PVP-R. 29,90 €

Mando ergonómico, con goma en los asideros para mayor agarre y tan atractivo a la vista como al tacto. Compatible con PC.

## PHOENIX WIRELESS

COMPAÑÍA GAMESTER
DISTRIBUIDOR NOBILIS
PVP-R. 49,99 €

Una opción menos económica que las dos anteriores. Con su atrevido diseño está dispuesto a jubilar tu DualShock 2.

## SISTEMA DE CINE PARA COCHE

COMPAÑÍA 4GAMERS
DISTRIBUIDOR ARDISTEL
PVP-R. 59,95 €



En un viaje largo nada mejor para entretener a los más pequeños que una película. Ardistel ofrece este dispositivo para instalar una PSP en el vehículo con 4 altavoces, un cómodo mando a distancia, adaptador para 2 auriculares, cargador para coche, un soporte vertical y un mecanismo antigolpes.



| | | | |
|---|---|---|---|
| VALORACIÓN PS2 | REGULAR | BUENO | MUY BUENO |
| VALORACIÓN PSP | REGULAR | BUENO | MUY BUENO |




## SPEEDSTER CONTROLLER

COMPAÑÍA FANATEC
DISTRIBUIDOR ARDISTEL
PVP-R. 59,90 €

Una impresionante obra de ingeniería para PlayStation 2. Este mando inalámbrico con opción de recarga USB es la mejor combinación para disfrutar al máximo de los juegos Drive&Run (tipo GTA) gracias a su eje de giro y a su tremenda capacidad de ajuste.



## BUNDLE ENZO FERRARI + PAD 360 MODENA

COMPAÑÍA THRUSTMASTER
DISTRIBUIDOR HEREDEROS DE NOSTROMO
PVP-R. 89,90 €

Dos productos para PS2 con la licencia oficial de Ferrari. Por un lado, una réplica del volante Enzo Ferrari con 9 botones, 2 palancas de cambio y recubrimiento de goma. El conjunto se completa con el mando 360 Modena.






## PACK BART SIMPSON

COMPAÑÍA ARDISTEL
DISTRIBUIDOR ARDISTEL
PVP-R. 24,95 €

Si te gustan Los Simpson y posees una PSP, con este pack tendrás un equipamiento completo: bolsa de transporte, pegatinas para los controles, estuches para cuatro discos UMD, cable USB que también carga la batería y una visera.









## PACK SUBSONIC STARTER

COMPAÑÍA SUBSONIC
DISTRIBUIDOR NOBILIS
PVP-R. 12,99 €

Nobilis distribuye a un precio muy atractivo este pack ideal para el modelo blanco porcelana de PSP. Por menos de 13 Euros vas a encontrar una funda, un cargador de coche, auriculares estéreo, una correa de muñeca y protector de pantalla.




POR MANUEL ALMEDINA

# DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

## ¡¡CONSIGUE TODOS LOS PERSONAJES!!

Sé que sonará a tópico, pero esta entrega es la mejor de cuantas han salido para PS2. Las últimas ediciones de Dragon Ball han contado con un gran número de luchadores ocultos, por este motivo queremos ayudaros a conseguir todos esos personajes que se esconden más de lo debido...




**[PS2]**

COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
GÉNERO: **LUCHA 3D**
MEMORY CARD: **72 KB**
HTTP://WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM/

# LOS 131 PERSONAJES DE DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2

**01) ABUELO GOHAN:** Une los pendientes Máscara de Zorro y Discípulo Maestro Roshi.
**02) ANDROIDE Nº 13:** Une los pendientes Odio y Ordenador.
**03) ANDROIDE Nº 13 FUSIÓN:** Une los pendientes Androide Nº 13 y Partes Nº 14 y Nº 15.
**04) ANDROIDE Nº 16:** Disponible desde el comienzo.
**05) ANDROIDE Nº 17:** Disponible desde el comienzo.
**06) ANDROIDE Nº 18:** Disponible desde el comienzo.
**07) ANDROIDE Nº 19:** Disponible desde el comienzo
**08) BABY VEGETA:** Une los pendientes Baby y Vegeta 2ª Forma.
**09) BARDOCK:** Vence a Slug en su forma Gigante en la Saga Lord Slug.
**10) BOJACK:** Une los pendientes Gerrero Galáctico y Sin Sellar.
**11) BOJACK PODER TOTAL:** Une los pendientes Transf. Definitiva y Bojack.
**12) BROLY:** Une los pendientes Odio a Goku e Hijo de Paragas.
**13) BROLY SÚPER SAIYAN:** Une los pendientes Broly y Súper Saiyan.
**14) BROLY SÚPER SAIYAN LEGENDARIO:** Une los pendientes Súper Saiyan Broly y Romper los Límites
**15) BURTER:** Véncele a él y a Jeice en el combate donde manejas a Goku en la Saga Freezeer.
**16) CAPITÁN GINYU:** Vence a Jeice y a Ginyu con el cuerpo de Goku usando a Goku con el cuerpo de Ginyu en la saga Namek.
**17) CÉLULA 1ª FORMA:** Véncele en el combate en que usas a Piccolo y al Androide A 17.
**18) CÉLULA 2ª FORMA:** Véncele en el combate contra Vegeta Súper Saiyan y Trunk Súper Saiyan.
**19) CÉLULA FORMA PERFECTA:** Derrótalo con Joven Gohan Súper Saiyan 2.
**20) CÉLULA PERFECTO:** Une los pendientes Autodestrucción y Célula forma Perfecta.
**21) CÉLULA JR.:** Vence a los cinco Célula Jr. con joven Gohan Súper Saiyan.
**22) CHAOS:** Disponible desde el inicio.
**23) COOLER:** Une los pendientes Hermano de Freezer y Odio a Goku.
**24) COOLER FORMA FINAL:** Une los pendientes Transf. Definitiva y Cooler.
**25) CUI:** Une los pendientes Soldado de Freezer y rival de Vegeta.
**26) DODORIA:** Disponible desde el inicio.
**27) DOCTOR GERO:** Véncele o aguanta a que el crono llegue a cero en el combate de Crin contra el Doctor Gero.
**28) FREEZER 1ª FORMA:** Disponible desde el inicio.
**29) FREEZER 2ª FORMA:** Vence a Freezer en su segunda forma.
**30) FREEZER 3ª FORMA:** Vence a Freezer en su tercera forma.
**31) FREEZER FORMA FINAL:** Vence a Freezer en su forma final en el combate contra Goku.
**32) FREEZER 100% PODER TOTAL:** Une los pendientes Freezer Forma Final y Transformación Definitiva.
**33) GARLICK JR:** Une los pendientes Makyo Star y Zona Mortal.
**34) GOGETA SÚPER SAIYAN 4:** Vence a Súper Baby 2 con Majuub.
**35) GOHAN:** Disponible desde el inicio.
**36) GOHAN DEFINITIVO:** Vence a súper Bú con Gotenks Súper Saiyan 3.
**37) GOHAN NIÑO:** Disponible desde el inicio.



**38) GOHAN SÚPER SAIYAN:** Véncele en la historia de Trunk.
**39) GOHAN SÚPER SAIYAN 2:** Vence al Androide Nº18 en la Saga Bú con Mr. Satán.
**40) GOKU:** Disponible desde el inicio.
**41) GOKU NIÑO:** Cuando en la Saga Enemigos (Saga Final) tengas el control de Goku en lugar de ir hacia el torneo ve hasta el mundo de Taito y derrota al abuelo Gohan.
**42) GOKU SÚPER SAIYAN:** Vence a Freezer en su forma final con Gohan, Krilín y Piccolo.
**43) GOKU SÚPER SAUYAN 2:** Vence a Monstruo Bú en el combate contra Gohan y Kaiyoshin.
**44) GOKU SÚPER SAIYAN 3:** Vence a Monstruo Bú con Vegeta 2º Forma Montruo.
**45) GOKU SÚPER SAIYAN 4:** Vence a Súper Baby 2 con Ub.
**46) GOGETA SÚPER SAIYAN:** Vence a Janemba con Pikkon.
**47) GOGETA SÚPER SAIYAN 4:** Vence a Súper Yi-Shin-Long con Goku y Vegeta ambos en Súper Saiyan 4.
**48) GOTEN:** Disponible desde el inicio.
**49) GOTEN SÚPER SAIYAN:** Vence a Tao-Pai-Pai en la saga de Bú.
**50) GOTENKS:** Vence a Monstruo Bú Pura Maldad con el Monstruo Bú y Mr Satán.
**51) GOTENKS SÚPER SAIYAN:** Vence a Monstruo Bú Pura Maldad con el Monstruo Bú y Mr Satán.
**52) GOTENKS SÚPER SAIYAN 3:** Vence a Súper Bú en la habitación del Espacio y del Tiempo con Goten, Trunk y Piccolo.
**53) GRAN MONO (GOKU DE NIÑO):** Gana absolutamente todos los combates de las sagas.
**54) GRAN MONO BABY:** Une los pendientes Bola de Poder y Súper Baby 2.
**55) GRAN MONO BARDOCK:** Une los pendientes Bardock Bola de Poder.
**56) GRAN MONO NAPPA:** Une los pendientes Bola de Poder y Nappa.
**57) GRAN MONO RADITZ:** Une los pendientes Bola de Poder y Raditz.
**58) GRAN MONO TURLES:** Une los pendientes Turles y Bola de Poder.
**59) GRAN MONO VEGETA:** Une los pendientes Bola de Poder y Vegeta (Explorador).
**60) GRAN SAIYAMAN 1 (GOHAN):** Acaba la Saga Bojack Desatado.
**61) GRAN SAIYAMAN 2 (VIDEL):** Acaba la Saga Broly Segundo Asalto.
**62) GULDO:** Derrótalo en la saga Namec.
**63) HILDEGARN:** Une los pendientes Tren Inf. Hildegarn y Tren. Sup. Hildegarn.
**64) JANEMBA:** Une los pendientes Demonio Saike y Energía Maligna.
**65) JANEMBA FORMA FINAL:** Une los pendientes Transf. Definitiva y Janemba.
**66) JEICE:** Véncele a él y a Ginyu con el cuerpo de Goku manejando a Goku



con el cuerpo de Ginyu.
**67) JOVEN GOHAN:** Disponible desde el comienzo.
**68) JOVEN GOHAN SÚPER SAIYAN:** Vence a Célula perfecto con Súper Trunk.
**69) JOVEN GOHAN SÚPER SAIYAN 2:** Aguanta a que el crono llegue a Cero o gana el combate de los Guerreros Z contra los Células Jr.
**70) KAIYOSHIN:** Vence al Androide Nº18 con Mr. Satán en la Saga de Bú.
**71) KIBITOSHIN:** Une los pendientes Kibito y Kaiyoshin.
**72) KRILÍN:** Disponible desde el inicio.
**73) MAESTRO ROSHI:** Vence a Raditz con Goku.
**74) MAESTRO ROSHI PODER MÁXIMO:** Une los pendientes Maestro Roshi y Seriedad.
**75) MAJUUB:** Vence a Súper Baby 2 con Ub y Pan.
**76) MECHA FREEZER:** Une los pendientes Cirugía Remodeladota y Freezer Poder Total.
**77) METAL COOLER:** Une los pendientes Big Gete Star y Cooler.
**78) MONSTRUO BÚ:** Disponible desde el inicio.
**79) MONSTRUO BÚ MALDAD PURA:** Une los pendientes Pistola de Pistolero y Monstruo Bú.
**80) MR. SATÁN:** Vence a Célula Perfecto con Súper Trunk.
**81) NAPPA:** Disponible desde el comienzo.
**82) PAN:** Vence a Hildegarn con Trunk niño y Tapión.
**83) PICCOLO:** Disponible desde el comienzo.
**84) PEQUEÑO BÚ:** Véncele en el



# Guía

combate contra Goku y Vegeta.
**85) PIKKON:** Véncele en combate manejando a Goku.
**86) RADITZ:** Disponible desde el comienzo.
**87) RECOOME:** Véncele tras la llegada de Goku al planeta Namek.
**88) REY DEMONIO DABRA:** Véncele con los Guerreros Z.
**89) SAIBAIMAN:** Disponible desde el comienzo.
**90) SALZA:** Une los pendientes Caballería Blindada y Soldado de Cooler.
**91) SHIN-SHERON:** Une los pendientes Dragón Maligno y Energía Negativa.
**92) SLUG:** Une los pendientes Namekiano y Mutación.
**93) SLUG GIGANTE:** Une los pendientes Slug y Forma Gigante.
**94) SÚPER ANDROIDE Nº 17:** Une los pendientes Androide Nº 17 y Luchador Nº 17 del Infierno.
**95) SÚPER BABY 1:** Une los pendientes Saiyan de Clase Inferior y Baby Vegeta.
**96) SÚPER BABY 2:** Une los pendientes Súper Baby 1 y Poder de Clase Inferior.
**97) SÚPER BÚ:** Derrótalo con Gohan Definitivo.
**98) SÚPER BÚ GOHAN ABSORBIDO:** Une los pendientes Absorber a Gohan y Súper Bú.
**99) SÚPER BÚ GOTENKS ABSORBIDO:** Une los pendientes Absorber a Gotenks y Súper Bú.
**100) SÚPER GARLICK JR:** Une los pendientes Forma Gigante y Súper Garlick Jr.
**101) SÚPER TRUNK:** Vence a Célula Forma Perfecta con Súper Vegeta.
**102) SÚPER VEGETA:** Véncea a Célula 2ª Forma con Tenshinhan.
**103) SÚPER VEGETTO:** Vence a Janemba con Pikkon.
**104) SÚPER YI-SHING-LONG:** Une los pendientes Bola de Dragón Definitiva y Shin-Sheron.
**105) TAO-PAI-PAI:** Une los pendientes Hermano ermitaño Grulla y Campaña Conmemorativa.
**106) TAPIÓN:** Derrótalo con Goten y Trunk.
**107) TENSHINHAN:** Disponible desde el comienzo.
**108) TRUNKS:** Disponible desde el inicio.
**109) TRUNKS ESPADA:** Disponible desde el comienzo.



**110) TRUNKS ESPADA SÚPER SAIYAN:** Vence a los Androides con Gohan Súper Saiyan en la Historia de Trunks.
**111) TRUNKS NIÑO:** Disponible desde el comienzo.
**112) TRUNKS NIÑO SÚPER SAIYAN:** Vence a Tao-Pai-Pai en la Saga Bú.
**113) TRUNKS SÚPER SAIYAN:** Vence a Célula 2ª Forma usando a Tenshinhan.
**114) TURLES:** Une los pendientes Fruto del árbol de Poder y Saiyan Inferior.
**115) UB:** Termina la Saga Ira del Dragón.
**116) VEGETA:** Véncele con Goku.
**117) VEGETA CON EXPLORADOR:** Disponible desde inicio.
**118) VEGETA SÚPER SAIYAN:** Derrota a Metal Cooler con Goku Súper Saiyan en la Saga el regreso de Cooler.




**119) VEGETA 2ª FORMA:** Vence a Vegeta Súper Saiyan con Trunk Súper Saiyan Niño.
**120) VEGETA 2ª FORMA SÚPER SAIYAN:** Vence a Vegeta Súper Saiyan con Trunk Súper Saiyan Niño.
**121) VEGETA 2ª FORMA SÚPER SAIYAN 2:** Vence a Bú con Gotenks Absorbido en el combate contra Goku.
**122) VEGETA 2ª FORMA MONSTRUO (SÚPER SAIYAN 3 O MAJIN VEGETA):** Vence a Monstruo Bú en el combate contra Gohan y Kaiyoshin.
**123) VEGETA 2ª FORMA SÚPER SAIYAN 4:** Vence a Súper Yi-Shin-Long con Goku Súper Saiyan 4.
**124) VEGETTO:** Vence a Súper Bú con Gohan Absorbido.
**125) VEGETTO SÚPER SAIYAN:** Vence a Súper Bú con Gohan Absorbido con Goku y Vegeta.
**126) VIDEL:** Vence a Zangya y a Bojack en el ultimo combate de la Saga Guerreros Galácticos.
**127) YAJIROBAI:** Derrota a Gohan convertido en mono con Piccolo en la saga de los Saiyan.
**128) YAMCHA:** Disponible desde el inicio.
**129) ZANGYA:** Une los pendientes Flores del mal y Guerrero Galáctico.
**130) ZARBON:** Disponible desde el inicio.
**131) ZARBON TRANSFORMADO:** Une los pendientes Sin Sellar y Zarbon.

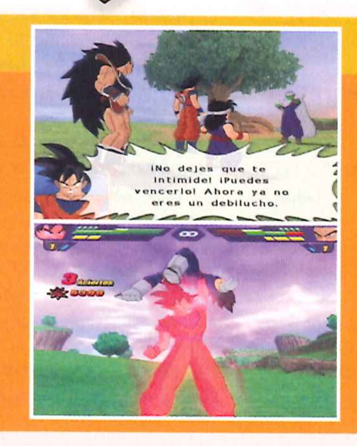
## TODAS LAS SAGAS DISPONIBLES

**SAGA SAIYAN:** Disponible desde el inicio.
**ÁRBOL DE PODER:** Termina la Saga Saiyan.
**LORD SLUG:** Acaba la Saga Árbol de Poder.
**BATALLA FINAL:** Finaliza la Saga Lord Slug.
**SAGA FREEZER:** Completa la Saga Batalla Final.
**MAKYO STAR:** Termina la Saga Freezer.
**VENGANZA DE COOLER:** Acaba la Saga Makyo Star.
**EL REGRESO DE COOLER:** Finaliza la Saga La Venganza de Cooler.
**LA HISTORIA DE TRUNKS:** Completa la Saga El Regreso de Cooler.
**SAGA ANDROIDE:** Termina la Saga La Historia de Trunks.
**SÚPER ANDROIDE Nº 13:** Finaliza la Saga Androide.
**BROLY, EL SÚPER SAIYAN LEGENDARIO:** Completa la Saga Súper Androide Nº 13.
**GUERRERO DEFINITIVO DEL FUTURO:** Completa la Saga Broly, El Súper Saiyan Legendario.
**BOJACK DESATADO:** Acaba la Saga Guerrero Definitivo del Futuro.
**SAGA MONSTRUO BÚ:** Completa la Saga Bojack Desatado.
**BROLY, SEGUNDO ASALTO:** Termina la Saga Monstruo Bú.
**FUSIÓN RENACIDA:** Finaliza la Saga Broly, Segundo Asalto.
**IRA DEL DRAGÓN:** Acaba la Saga Ira del Dragón.
**BABY:** El Vengador, Completa la Saga Ira del Dragón.
**EL ANDROIDE DEFINITIVO:** Termina la Saga Baby, El Vengador.
**DRAGÓN MALIGNO, DESTRUCCIÓN TOTAL:** Finaliza la Saga El Androide Definitivo.



## SAGAS OCULTAS

Estas Sagas sólo se desbloquean si cumples los siguientes requisitos.
**HERMANOS ACIAGOS:** Vence a todos los rivales antes de que el crono llegue a cero en la Saga.
**UN HERMOSO DESEO:** Vence a todos los rivales antes de que el crono llegue a cero en la Saga Freezer.
**RIVALES DESATADOS:** Vence a todos los rivales antes de que el crono llegue a cero en las Sagas Monstruo Bú, Ira del Dragón y Dragón Maligno, Destrucción Total.






La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra guitarps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: guitarps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de enero de 2007.

# Trucos

POR **SUPERNENA**

## A

### Ape Escape 3

En la pantalla de título pulsa L1 R1 L2, R2, SELECT y START a la vez para desbloquear el menú de trucos. Si quieres ver el vídeo de Solid Snake con Pipo Snake introduce la contraseña 2 snakes

## B

### B-Boy

Introduce estos passwords para desbloquear los distintos secretos:

**Piernas locas**
93665

**Desactiva todos los códigos**
26939

**Desactiva el HUD en las batallas**
41549

**Desactiva el marcador de ritmo**
56239

**Juega como Host 1**
35535

**Juega como Rack**
61275

**Desbloquea toda la ropa**
20014

**Desbloquea todos los personajes del modo Jam**
85363

**Desbloquea todos los niveles del modo Jam**
92750

**Desbloquea todos los temas del modo Jam**
85872

**Desbloquea todos los movimientos**
50361

**Desbloquea el nivel Club**
17345

**Desbloquea el nivel Pro**
11910

### Black



Para conseguir un arma más potente introduce cualquiera de estos códigos como nombre de perfil. Después, te volverá a pedir un nombre de perfil y ya podrás usar el nombre que quieras.

5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M

## C

### Call Of Duty 2 Big Red One

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ◀ ▶ ▶ □ ▶ □ ▶ □

### Cars

Introduce cada contraseña en el menú «Códigos de trucos» dentro de «Opciones»:

**Desbloquea todos los minijuegos y pistas**
IF900HP

**Nitro infinito**
CONC3PT

**Salida rápida**
VROOOOM

**Desbloquea todos los dibujos y personajes**
MATTL66

**Desbloquea todos los vídeos**
WATCHIT

### Las Crónicas De Narnia

**Avanzar al siguiente nivel**
Durante el juego, mantén pulsado L1 y presiona ▼ ◀ ▼ ◀ ▼ ▶ ▼ ▶ ▲

**Desbloquear todos los niveles**
En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ▲ ▲ ▶ ▶ ▲ ▶ ▼

### El Código Da Vinci

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro de opciones.

**Modo Dios**
Vitruvian Man

**Doble vida**
Sacred Feminine

**Un tiro mata**
Phillips Exeter

**Selección de nivel**
Clos Luce 1519

**Todos los Bonus desbloqueados**
Et in Arcadia

### Conflict Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ○ ○ ○ ○ en el menú principal para activar el modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tener munición infinita.)

## D

### Devil May Cry 3 El Despertar De Dante

**Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de Bonus**
Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».

### Devil May Cry 3 El Despertar De Dante (EDICIÓN ESPECIAL)

**Desbloquear todo**
Manteniendo presionados R1, R2, L1 y L2, pulsa ▲, ◀, ▼, ◀ en el joystick analógico Izquierdo.

### Driver Parallel Lines

**Introduce cada código en el menú de trucos.**
GUNBELT Munición infinita
GUNRANGE Todas las armas
ZOOMZOOM Nitro infinita
ROLLBAR Coches indestructibles
TOOLEDUP Mejoras gratis
CARSHOW Todos los vehículos
IRONMAN Invencibilidad
KEYSTONE Coches de policía vulnerables

## F

### FIFA Street 2

**Jugadores diminutos**
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ▲ ◀ ▼ ▼ ▶ ▼ ▲ ◀

**Jugadores de tamaño normal**
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ▶ ▶ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ◀

**Todos los uniformes y zapatillas**
En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona ▶ ▶ ◀ ▲ ▲ ▲ ▼ ◀

## G

### Guitar Hero II



En la pantalla de título, pulsa las siguientes combinaciones en los trastes de tu guitarra. Vuelve a hacerlo para desactivar el truco:

**Guitarra aérea**
Azul, Amarillo, Naranja, Amarillo, Amarillo.

**El público tiene un ojo enorme por cabeza**
Amarillo, Naranja, Azul, Naranja, Azul, Naranja, Amarillo.

**Cabezas llameantes**
Amarillo, Amarillo, Naranja, Amarillo, Naranja, Naranja, Amarillo, Naranja.

**Cabeza de caballo**
Azul, Naranja, Naranja, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Naranja.

**Hiper velocidad**
Amarillo, Naranja, Azul, Naranja, Amarillo, Naranja, Azul, Naranja.

**El público tiene cabeza de mono**
Amarillo, Amarillo, Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo, Azul, Naranja.

**Desactiva los marcadores (Modo Actuación)**
Amarillo, Amarillo, Naranja, Amarillo, Amarillo, Azul, Amarillo, Amarillo.

### GTA: Liberty City Stories

Introduce cada combinación de botones durante el juego pero recuerda guardar la partida antes porque una vez activados, la mayoría de los trucos no se pueden desactivar.

**Set de armas 1**
▲, □, □, ▼, ◀, □ □, ▶

**Set de armas 2**
▲, ○, ○, ▼, ◀, ○, ○, ▶

**Set de armas 3**
▲, ✕, ✕, ▼, ◀, ✕, ✕, ▶

**Consigue $250.000**
L1 R1 △, L1 R1, ○, L1 R1

**Rellena la munición**
L1 R1, ○, L1 R1, ✕, L1 R1

**Rellena la salud**
L1 R1, ✕, L1 R1, □, L1 R1

**Incrementa el nivel de búsqueda**
L1 R1, □, L1 R1, △, L1 R1

**La poli nunca te busca**
L1, L1, △, R1, R1, ✕, □, ○




**Tiempo soleado**
L1, L1, ○, R1, R1, □, △, ✕

**Tiempo despejado**
▲, ▼, ○, ▲, ▼, □, L1, R1

**Tiempo nublado**
▲, ▼, ✕, ▲, ▼, △, L1, R1

**Tiempo lluvioso**
▲, ▼, □, ▲, ▼, ○, L1, R1

**Tiempo nublado**
▲, ▼, △, ▲, ▼, ✕, L1, R1

**Generar un tanque Rhino**
L1, L1, ◀, L1, L1, ▶, △, ○

**El reloj avanza más rápido/normal**
L1, L1, ◀, L1, L1, ▶, ○, ✕

**Destruir todos los vehículos en pantalla**
L1, L1, ◀, L1, L1, ▶, ✕, □

**Los peatones están descontrolados**
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ◀, □

¿Llevas semanas atascado en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar? ¿No sabes cómo desbloquear tu coche o personaje preferido? ¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la vida infinita? Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestro archivo con los mejores trucos y si aún así no encuentras lo que buscas... ¡Pídenoslo!

Los peatones te atacan
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, △

Todos los peatones tiene armas
R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ○

Juego más rápido
R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, ✕

Juego más lento
R1, △, ✕, R1, □, ○, ←, →

Tracción perfecta
L1, ↑, ←, R1, △, ○, ↓, ✕

Suicidarse
L1, ↓, ←, R1, ✕, ○, ↑, △

Todos los semáforos están en verde
△, △, R1, □, □, L1, ✕, ✕

Conductores Agresivos
□, □, R1, ✕, ✕, L1, ○, ○

Generar un camión de la basura
△, ○, ↓, △, ○, ↑, L1, L1

Los coches pueden avanzar sobre el agua
○, ✕, ↓, ○, ✕, ↑, L1, L1

## H

### Hitman : Blood Money

Armas
En la pantalla de inicio pulsa △, △, □, ○, R1, ○, R2, ✕, ✕.

Todos los niveles
En la pantalla de inicio pulsa △, □, □, →, ↓, ←, R2, ✕, ✕.

## I

### Los Increíbles La Amenaza Del Socavador

Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos

Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble
MRIMASTER

Desbloquea todos los movimientos de Frozono
FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble
MRIBOOM

Super Movimiento de Frozono
FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble
MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono
FROZPROF

## J

### Juiced

Todos los coches en modo Arcade
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

Dinero infinito en modo Carrera
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

### Justice League Heroes



En la pantalla de pausa, mantén pulsado L1, R1, L2 y R2 e introduce las siguientes combinaciones:

Obtienes 25 mejoras aleatorias
← → ← →

Invulnerabilidad
← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

Mejora al máximo todas las habilidades
→ ↓ → ↓

Energía ilimitada
↓ ↓ → → ↑ ↑ ← ←

Desbloquea todo
↓ ← ↑ →

### Justice League Heroes (PSP)

En la pantalla de pausa, mantén pulsado L y R e introduce las siguientes combinaciones:

Obtienes 25 mejoras aleatorias
← → ← →

Invulnerabilidad
← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

Mejora al máximo todas las habilidades
→ ↓ → ↓

Energía ilimitada
↓ ↓ → → ↑ ↑ ← ←

Desbloquea todo
↓ ← ↑ →

## L

### L.A. Rush

Introduce los siguientes códigos durante el juego



Consigue $5,000
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ ← R2 ↑

Todos los coches del garaje están tuneados
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ □ R2 R1 ↑ ↓ ← →

La policía está fuera de combate
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 □ → R1 ←

Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 ← ○ ↑

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ↑ ↓ ← → □ → ○ ←

Nitro infinito
Pulsa ↑ ↓ ← → □ ↑ ↓ ○ ↑

### Lego Star Wars II



Introduce cada código en el menú de trucos, pero ten en cuenta que no desbloquea cada personaje, sino sólo la posibilidad de comprarlo en la tienda.

QYA828 - TIE Interceptor
HDY739 - TIE Fighter
NXL973 - IG 88
BEN917 - Ben Kenobi (Ghost)
NFX582 - Gonk Droid
HHY382 - The Emeror
MMM111 - Imperial Guard
TTT289 - Ewok
HLP221 - Boba Fett
GBU888 - Skiff Guard
SGE549 - Palace Guard
WTY721 - Bib Fortuna
YZF999 - Gamorrean Guard
VHY832 - Bespin Guard
UGN694 - Ugnaught
UUB319 - Lobot
NYU989 - Snow Trooper
CYG336 - Rebel Pilot
EKU849 - Rebel Trooper (Hoth)
YWM840 - Han Solo (Hood)
SMG219 - Grand Moff Tarkin
BBV889 - Imperial Officer
NNZ316 - TIE Fighter Pilot
BNC332 - Death Star Trooper
UCK868 - Beach Trooper
CVT125 - Imperial Spy
PEJ821 - Tuskan Raider
YDV451 - Sand Trooper
JAW499 - Jawa
NAH118 - Greedo
VAP664 - Imperial Shuttle Pilot
PTR345 - Storm Trooper

### Los Sims 2: Mascotas

Desbloquear al gnomo
Introduce esta combinación en la pantalla del logo de EA: L1 L1 R1 ✕ ✕ ↑. Encontrarás al gnomo en la entrada de tu casa.

Puntos de Mascota
Activa el gnomo y presiona la siguiente combinación de teclas: △ ○ ✕ □ L1 R1 mientras estás jugando. Aparecerá una opción de «Puntos de Mascota» en el truco anterior.

Adelantar el tiempo 6 horas
Activa el gnomo y presiona la siguiente combinación de teclas: → ↓ → ↑ → ↓ → ↑ mientras estás jugando.

Mascotas al completo
Activa el gnomo y presiona la siguiente combinación de teclas: → ↓ → ↑ → ↓ → ↑ mientras estás jugando.

Ver a los desarrolladores
En la pantalla de créditos, pulsa → ← ↑ → ↓ → ↓ →

ARTÍCULOS PARA ANIMALES

Efectos genéticos para gatos y perros
EEGJ2YRQZZAIZ9QHA64
Máscaras para gatos
EEGJ2YRQZQARQ9QHA64
Máscaras para perros
EEGJ2YRZQQ1IQ9QHA64
Puntos negros para gatos
EEGJ2YRQZZ1IQ9QHA64
Puntos negros para perros
EEGJ2YRQQZ1RQ9QHA64
Sonrisa negra para gatos
EEGJ2YRZQQARQ9QHA64
Sonrisa negra para perros
EEGJ2YRQZZARQ9QHA64
Huesos azules para gatos
EEGJ2YRZZZ1IZ9QHA64
Huesos azules para perros
EEGJ2YRZZQ1IQ9QHA64
Camuflaje azul para gatos
EEGJ2YRZZZ1RQ9QHA64
Camuflaje azul para perros
EEGJ2YRQZZAIQ9QHA64
Gatos azules
EEGJ2YRQQQ1IZ9QHA64
Perros azules
EEGJ2YRQQZ1IZ9QHA64
Estrellas azules para gatos
EEGJ2YRQZQ1IQ9QHA64
Estrellas azules para perros
EEGJ2YRQQQAIQ9QHA64
Gatos rojos
EEGJ2YRQZQ1RQ9QHA64
Perros rojos
EEGJ2YRZQQAIZ9QHA64
Gatos verdes
EEGJ2YRQZQAIQ9QHA64
Gatos rojos
EEGJ2YRZQZAIQ9QHA64
Flor verde para gatos
EEGJ2YRQZZ1RQ9QHA64
Flor verde para perros
EEGJ2YRZZQ1RQ9QHA64
Luz verde para gatos
EEGJ2YRZQQ1RQ9QHA64
Luz verde para perros
EEGJ2YRZZQAIQ9QHA64
Neón verde para gatos
EEGJ2YRZQQAIQ9QHA64
Neón verde para perros
EEGJ2YRZZQARQ9QHA64
Neón amarillo para gatos
EEGJ2YRQQQAIZ9QHA64
Neón amarillo para perros
EEGJ2YRQQZAIQ9QHA64
Diagonales naranjas para gatos
EEGJ2YRZQZ1IZ9QHA64
Diagonales naranjas para perros
EEGJ2YRQZQAIZ9QHA6
Gatos Panda
EEGJ2YRQZZ1IZ9QHA64
Gatos rosas
EEGJ2YRZQZ1RQ9QHA64
Perros rosas
EEGJ2YRQQQARQ9QHA6
Tiras verticales rosas para gatos
EEGJ2YRZZZAIQ9QHA64
Tiras verticales rosas para perros
EEGJ2YRQQZARQ9QHA64
Gatos púrpura

# Trucos

EEGJ2YRQQZAIZ9QHA64
Perros púrpura
EEGJ2YRZQZARQ9QHA6
Gatos estrella
EEGJ2YRZQZAIZ9QHA64
Perros estrella
EEGJ2YRQQQ1RQ9QHA64
Patas blancas para gatos
EEGJ2YRZQQ1IZ9QHA64
Patas blancas para perros
EEGJ2YRZZQ1IZ9QHA6
Rayas a lo cebra para gatos
EEGJ2YRZZZ1IQ9QHA64

## M

### Mark Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Introduce cada contraseña dentro de Opciones /Códigos

Todos los niveles
IPULATOR

Todos los vídeos desbloqueados
DEXTERCROWLEY

Todos los diseños desbloqueados
SIRULLY

Todos las zonas de enfrentamiento
WORKBITCHES

Todas las mejoras de combate
DOGTAGS

Todos los graffitis y las piezas auténticas del Black Book
SHARDSOFGLASS

Todos los personajes del modo Enfrentamiento
STATEYOURNAME

Todas las leyendas desbloqueadas
NINESIX

Vida al máximo
BABYLONTRUST

Vida ilimitada
MARCUSECKOS

Indicador de habilidad al máximo
VANCEDALLISTER

Habilidad infinita
FLIPTHESCRIPT

Todas las canciones del iPod
GRANDMACELIA

### Marvel Ultimate Alliance

Modo Dios
En el menú de trucos pulsa ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →

### MGS3: Subsistence

Control de la pantalla de título
Presiona L3 para cambiar el motivo de fondo, R1 o R2 para cambiar la velocidad, L1 y L2 para cambiar el color de Snake y el soldado, R3 para cambiar el color de fondo y △ para dejar el fondo negro.

### Mortal Kombat Armageddon

Introduce estos códigos en la casilla con la interrogación.

Video promocional
↑ ↑ ↓ ↑ L1 ✕

Desbloquea a Daegon
R1 L1 △ ↓ ↓ □

Desbloquea el segundo traje de Drahmin
L2 → ✕ R2 ↑ ↑

Desbloquea el segundo traje de Frost
↓ R2 R1 L1 ○ L2

Desbloquea el segundo traje de Shan Tsung
L1 ← ↑ ○ ↑ L2

Desbloquea a Blaze
△ □ ← L1 ← ○

Desbloquea el segundo traje de Nitara
↓ L1 ↑ L1 L1 →

Desbloquea a Taven
L2 ← R1 ↑ ○ ↓

## N

### Naruto

Trajes alternativos
Mantén presionados R1 y L1 al elegir el personaje.

### NBA 2K7

Introduce estas claves en la sección «Códigos» del menú «Funciones»:

Vestimenta alternativa
- bcb8sta – Bobcats
- zjb3lau – Jazz
- nrd4esj – Nets
- zw9idla – Wizards

Altera funciones del juego
Pelota de la ABA: **payrespect**
+10 Defensive Awareness: **getstops**
Max durability: **ironman**
+10 Ofensive Awareness: **inthezone**
Tops All-Stars de 2K Sports: **topps2ksports**
Unlimited Stamina: **norest**

Desbloquea equipos secretos
Equipo All-Stars Internacional: **tns9roi**
Equipo NBA 2K: **bestsim**
Equipo Superstars: **rtalspe**

### Need For Speed Carbono



Introduce estas combinaciones de botones en la pantalla del menú principal para desbloquear algunas recompensas:

Dinero extra
↓ ↑ ← ↓ → ↑ □ △

Nitroso infinito
← ↑ ← ↓ ← ↓ → □

Ralentización de tiempo infinito
↓ ↑ ↑ → ← ← → □

Desbloquea el vinilo de Need For Speed Carbono
→ ↑ ↓ ↑ ↓ ← → □

Desbloquea el vinilo especial de Need For Speed Carbono
↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ □

### Need For Speed Most Wanted

Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓

## O

### Outrun 2006: Coast 2 Coast

1000000 millas OutRun
Introduce MILESANDMILES cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

Todo completado
Introduce ENTIRETY cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

## P

### Pac-Man World 3

Para Desbloquear todos los niveles y laberintos
Pulsa ← → ← → ○ ↑ en el Menú principal.

### El Padrino

5000$
Con el juego en Pausa pulsa □ ○ □ □ ○ L3

Munición al máximo
Con el juego en Pausa pulsa ○ ← ○ → □ R3



Vida al máximo
Con el juego en Pausa pulsa ← □ → ○ → L3

## R

### Reservoir Dogs

Dentro de Opciones, ve a la sección de Trucos e introduce cada código, una vez que aparezca, tendrás que activarlo:



Desbloquear niveles
L2, R2, L2, R2, L1, R1.
Totalmente cargado
R2, L2, ○, L2, □, R2.
Desbloquear Arte
○, □, L2, R2, ○, □.
Desbloquear Vídeos
L1, L1, ○, □, L1, R1.
Antibalas
L1, R1, ○, ○, R1, ○.
Subidón de adrenalina
□, L1, ○, □, L1, □.
Bala mágica
R1, L2, ○, □, R1, □.
Ariete
L2, L2, □, □, ○, R2.
Tiempo muerto
R1, R1, R2, ○, □, L2.

## S

### Scarface: The World Is Yours

Rellena la vida
MEDIK
1000 bolas
FPATCH
Rellena la munición
AMMO
Aumenta el Gang Heat
GOBALLS
Disminuye el Gang Heat
NOBALLS
Incrementa el Police Heat
DONUT
Disminuye el Police Heat
FLYSTRT
Cambia la hora del día
MARTHA
Lluvia
RAINY
Tormenta
SHAZAAM
Rellena la vida del vehículo en uso
TBURGLR
Traje negro
BLACK
Traje azul
BLUE
Traje blanco
WHITE
Traje gris
GREY
Camisa de leopardo
TIGSHRT
Siempre suena el tema de Scarface
TUNEME
Generar Bulldozer
DOZER
Generar un coche antiguo
OLDFAST
Generar un Dumper
DUMPER

### SSX On Tour

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras

El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS

Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS

Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Bolas de nieve
LETSPARTY

Empuje a tope Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE

Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Hoobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE

Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

## State Of Emergency 2

Desbloquear todo

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ △ □ ○ △

T

## Tiburón



Todos los Bonus y 300.000 puntos

Empieza una partida y escribe **shaaark** como nombre de perfil.

Un millón de puntos

Empieza una partida y escribe **blooood** como nombre de perfil.

Invencible

Empieza una partida y escribe **unstopable** como nombre de perfil.

## Tony Hawk's Project 8



Introduce estos códigos en el menú «Códigos» dentro de las opciones:

Estadísticas al máximo
allthebest

Concentración ilimitada
shellshock

Desbloquea a Anchorman
newshound

Desbloquea a Big Realtor
shescaresme

Desbloquea a Bum
enterandwin

Desbloquea a Christian Hosoi
hohohosoi

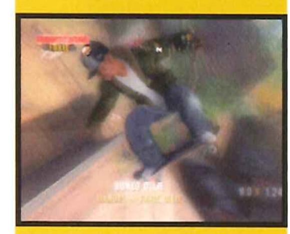
Desbloquea a «Colonel» y Security Guard
militarymen

Desbloquea a Dad • Skater Jam Kid
strangefelllows

Desbloquea a Jason Lee
notmono

Desbloquea a Kevin Staab
mixitup

Desbloquea a Mascot
manineedadate



Desbloquea a Nerd
wearelosers

Desbloquea a Photography Girl y Filmer
themedia

Desbloquea a Skinny Real Estate Agent
sellsellsell

Desbloquea a Travis Barrer
plus44

Desbloquea a Travis Barrer
badverybad

Desbloquea a Zombie
suckstobedead

## Tony Hawk's American W.



Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.

Siempre en especial
uronfire

## True Crime New York City

Munición ilimitada

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ □ △ en la pantalla del mapa.

Energia infinita

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ ✕ ○ en la pantalla del mapa.

Doble daño

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ✕ ✕ □ ✕ ✕ ✕ en la pantalla del mapa.

1.000.000$

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ △ □ △ □ en la pantalla del mapa.

Modo Supercop

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ △ ✕ △ △ en la pantalla del mapa.

Modo Ultra Fácil

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ ✕ △ ○ en la pantalla del mapa.

Minijuego Redman Gone Wild

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ✕ ○ △ □ en la pantalla del mapa.

Todas las canciones

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ○ □ en la pantalla del mapa.

Luchas desbloqueadas

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ ○ ○ □ en la pantalla del mapa.

Carreras callejeras desbloqueadas

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ △ ✕ ✕ △ en la pantalla del mapa.

Traje nuevo en la Puma Store

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ○ □ en la pantalla del mapa.

## Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos

Todas las armas
△ L1 R2 □

Vida al máximo
✕ □ ○ △

Todos los Movimientos Locos ○ ○ L2 ✕

V

## Vecinos Invasores

Selección de nivel

Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, ○, □.

Desbloquear todos los minijuegos

Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, △, □, □.

Todos los movimientos

Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, □, □, ○.



La comida da más vida

Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, □, △.

Hacer más daño

Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, △, □.

Desbloquear el cómic 1

Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, □, □, ○, △.

Desbloquear el cómic 2

Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, △, □, ○, □, ○.

W

## The Warriors

Desbloquear todo
L1 SELECT □ ↓ L2 →

200 dólares, 3 flashes y 9 latas
R1 R2 L1 ✕ ↓ L1

Supera la misión en la que estés
↓ □ ✕ SELECT R1 ←

Furia infinita
□ ○ △ SELECT ✕ ←

Sprint infinito
↓ □ ← ✕ L1 SELECT



Cuchillo
↓ ↓ SELECT ↑ ↑ L3

Machete
L1 ✕ R1 R1 SELECT R2

Tuberia
R2 ○ SELECT ↑ L1 →

Bate
□ R2 ↓ ↓ L1 L1

Bate irrompible
L3 L3 ○ ↑ ○ SELECT

Botas de punta de acero
R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano
○ ○ ○ L1 SELECT △

Esposas
↑ ✕ ↑ SELECT L3 L1

Llave de las esposas
← ✕ ✕ R2 L1 ↓

Despistar a la policía
↑ SELECT ✕ △ △ □

Quítate las esposas tú mismo
△ △ △ SELECT △ R1

Desbloquea el traficante de armas
→ R1 ○ ✕ SELECT □

Vida infinita
↑ △ L3 SELECT ✕ L2

X

## X-Men Legends II

Desbloquea las secuencias

Pulsa ← → → ← ↓ ↓ ← START en el menú de review.

Todos los cómics

Pulsa → ← ← → ↑ ↑ → START en el menú de review.



## X-Men: El Videojuego Oficial

Sala de Peligro de Iceman

En el menú de archivos de Cerebro pulsa → → ← ← ↓ ↑ ↓ ↑ START

Sala de Peligro de Rondador Nocturno

En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → START

Sala de Peligro de Lobezno

En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← START



# Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation.2 - Revista Oficial - ESPAÑA
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre, o manda un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



## ¿SABÍAS QUE...

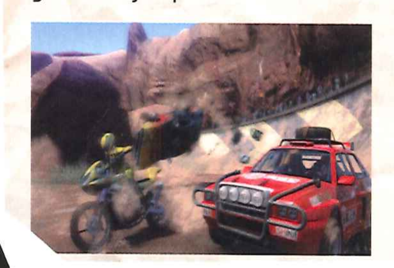


... Guerrilla ha confirmado que podremos descargar nuevos niveles para KillZone 2 desde la Tienda PlayStation a través de PS3? También se ha mencionado que hay un total de 120 personas trabajando en el proyecto, que el juego será traducido a veinte idiomas y que, en teoría, su calidad gráfica superará a lo visto en el tráiler mostrado en el E3 de 2005.
... la prestigiosa publicación Famitsu ha otorgado una puntuación de 38/40 a la segunda entrega de Yakuza?.
... David Jaffe, creador de la saga God Of War, ha mencionado que está dispuesto a crear una tercera entrega para PlayStation 3?
... ya han aparecido los primeros títulos de PSone para descargar a través de la Tienda PlayStation americana? Entre ellos se encuentran Syphon Filter, Tekken 2, Crash Bandicoot, Cool Boarders y Hot Shots Golf 2.

## DUDAS MENORES SOBRE PS3...

**Hola amigos, tengo ganas de solventar algunas dudas «menores» sobre PS3...**
**1- ¿Qué nivel de ruido hace?**
**2- ¿Cómo son los tiempos de carga?**
**3- ¿Existen ya en el mercado cables DVI-HDMI?**
**4.- ¿Es la lente del lector *Blu-ray* resistente y tiene larga vida?**
Fernando Muñoz Vázquez, vía e-mail.

1.- Muy bajo. El sonido producido por el lector *Blu-ray* es prácticamente inaudible. Cuando más ruido hace la consola es cuando se ponen al máximo sus ventiladores.
2.- Por ahora no podemos dar un veredicto fiable sobre los tiempos de carga de la consola, ya que todos los títulos que poseemos están en formato *beta* y grabados en BD-R, y ya se sabe que las versiones finales de los juegos suelen tener sus cargas optimizadas.
3.- Sí, aunque algunas resoluciones te darán problemas, dependiendo del adaptador que compres. Entérate bien antes de hacerte con un adaptador HDMI-DVI.
4.- Es demasiado pronto para saberlo, esperamos que la tecnología sea mejor que la de DVD.






## ... Y DUDAS MAYORES SOBRE LA NUEVA CONSOLA DE SONY

**Hola, me llamo David Carrasco, felicidades por vuestra revista, es de lo mejor. Mis dudas son éstas:**
**1.- ¿Se sabe algo si al final la rebaja de PS3 que hicieron en Japón se hará también a España?**
**2.- Me podríais explicar algo sobre los discos de actualización que vendrán con PS3 y cómo funcionará el sistema On-line?**
**3.- ¿Se necesitará un *router* o un módem para conectarse a Internet?**
David Carrasco, vía e-mail.

1.- El mismísimo Ken Kutaragi confirmó que la bajada de precio sólo afectaba a Japón, ya que tanto europeos y americanos estábamos conformes con el precio establecido inicialmente (¿a quién preguntaría el bueno de Ken?).
2.- El sistema de actualización de *firmware* de la consola funciona de una forma similar al de **PSP**. Podrás descargar las actualizaciones desde la misma consola e instalarlas sin necesidad de introducir ningún disco.
3.- Con **PS3** podrás conectarte a través de *Wi-Fi* o red local.

## FIFA VS. PES Y KH2 VS. DRAGON QUEST

**Hola me llamo Kevin y tengo 11 años. Sólo quiero que me contestéis unas preguntas:**
**1.- ¿Cuál de los dos grandes de fútbol me recomendáis, *Pro Evolution Soccer 6* o *FIFA 07*?**
**2.- ¿Creéis que sacarán *Mundo Misterioso* para PS2?**
**3.- ¿Cuál es mejor, *Kingdom Hearts II* o *Dragon Quest*?**
Kevin Pérez Muñoz, vía e-mail.




1.- Este año, la batalla entre ambos títulos está muy reñida; a nosotros nos sigue gustando un poco más *PES6*, pero ambos son tan buenos que para decidirte por uno u otro tendrás que probarlos antes.
2.- Suponemos que te refieres a las últimas entregas de la saga *Pokémon* aparecidas en el mercado; si es así, no. Nunca aparecerá un juego de *Pokémon* en una consola de **Sony**.
3.- *Kingdom Hearts II* presenta un abanico de personajes increíble y un desarrollo variado que se adapta a cualquier tipo de jugador, pero si eres un fan de los RPG clásicos, con batallas por turnos y demás, *Dragon Quest* es mejor.

## LA GRAN DUDA

**¿Será posible conectar los mandos especiales (la guitarra de Guitar Hero, los micrófonos de SingStar, volantes USB y la cámara EyeToy) a la nueva PS3?**
Sony ha lanzado un adaptador para poder volcar las partidas de PSone y PS2 al disco duro de PlayStation 3, pero aún no hay forma de utilizar los mandos normales con la nueva consola de Sony. Los accesorios USB como los micros de SingStar deberían funcionar sin problemas.

## DUDAS MENORES



**¿NBA LIVE 2007 O NBA 2K7?**
Mientras que la saga de EA parece estancada, NBA 2K7 ofrece suculentas novedades jugables. Técnicamente, ambos títulos deportivos están muy a la par.



**¿SALDRÁ ALGÚN otro GTA para PlayStation 2?**
Nuevo, lo que se dice nuevo, no creemos. En todo caso, puede que Rockstar decida convertir Vice City Stories a PS2, pero la nueva entrega de la saga se jugará en PS3.



**¿CÓMO SERÁ Rayman Raving Rabbids?**
El título de UbiSoft mezcla grandes dosis de humor con diferentes minijuegos de todo tipo. Rayman dejará de ser un mero plataformas con Raving Rabbids.



**¿SALDRÁ UN Crash Bandicoot para PSP?**
El único título creado para PSP protagonizado por Crash es Crash Tag Team Racing. Aunque no es un plataformas, te aseguramos que es tremendamente divertido.

# Playstyle

*Música - Tecnología - Cine - Motor - Cómic - Moda*

MÚSICA
5 PLANES PARA MELÓMANOS COMPULSIVOS

# ¿Quién se lo monta mejor?

Alejandro Sanz
David de María
Álex Ubago
Mikel Erentxun
Antonio Orozco



**VIAJES**
¡UN FIN DE AÑO INOLVIDABLE POR MENOS DE 70 €!



TÍTULO ORIGINAL: **CASINO ROYALE**
DIRECTOR: **MARTIN CAMPBELL**
GUIÓN: **PAUL HAGGIS, NEAL PURVIS Y ROBERT WADE**
REPARTO: **DANIEL CRAIG, EVA GREEN, MADS MIKKELSEN, JUDY DENCH, JEFFREY WRIGHT**
GÉNERO: **ACCIÓN**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES**

POR **BRUNO SOL**

# CASINO ROYALE

## Mi nombre es Craig, Daniel Craig

La nueva película del Agente 007 propone una total renovación de la franquicia, que va mas allá del nuevo rostro elegido para encarnar a James Bond. Daniel Craig, un buen actor inglés cuyas duras facciones le hacían, a priori, más indicado para interpretar al villano que al flemático espía, consigue convencer al más reaccionario seguidor de 007, interpretando a un Bond más tenebroso y violento que sus predecesores. Adiós a los ridículos golpes de kárate de Roger Moore. El nuevo Bond pelea de forma realista, con golpes secos y contundentes, y dispara sin pestañear sobre un enemigo desarmado. Trabajando sobre un material original de Ian Fleming, el oscarizado Paul Haggis (*Million Dollar Baby, Crash*...) firma un guión repleto de escenas sorprendentes (la interminable partida de póker, la persecución *Free Running* en África...) que rehuye de la típica receta de los filmes del Agente 007: malo megalómano + chica mona + persecuciones en coche + traca final. *Casino Royale* está más cerca del *Caso Bourne* que de los fuegos de artificio protagonizados por Brosnan y Moore. Y, sobre todo, nos ha encantado por dos detalles: el trabajo de Eva Green (*Soñadores*) como chica Bond y la escena de la tortura, tan inolvidable como aquella del láser de *Goldfinger*.

# BANDERAS DE NUESTROS PADRES

## Eastwood sigue pisando firme en la dirección

POR ISABEL GARRIDO

El que fuera «Harry el Sucio» ante las cámaras, continúa su exitosa carrera detrás de ellas, siguiendo la estela de peliculones como *Sin Perdón* o *Million Dollar Baby*. Clint Eastwood demuestra en este filme que sabe dirigir de un modo intachable la gran orquesta que es una producción cinematográfica. Entre otras muchas cosas, destaca un montaje original que conjuga tres líneas temporales en un trenzado perfecto. ***Banderas De Nuestros Padres***, sustentado con la producción de Steven Spielberg, cuenta la batalla de Iwo Jima (II Guerra Mundial) desde la perspectiva yanqui... Por cierto, Eastwood ya «cuece» la versión desde el punto de vista japonés.



TÍTULO ORIGINAL: **FLAGS OF OUR FATHERS** // DIRECTOR: **CLINT EASTWOOD** // GUIÓN: **WILLIAM BROYLES JR. Y PAUL HAGGIS (BASADO EN LA NOVELA DE JAMES BRADLEY Y RON POWERS)** // REPARTO: **PHYLLIS HUFFMAN, RYAN PHILLIPE, JESSE BRADFORD** // GÉNERO: **BÉLICA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **WARNER**









# RATÓNPOLIS

## Cómo sería Londres si lo visitara Mickey Mouse

POR ISABEL GARRIDO

TÍTULO ORIGINAL: **FLUSHED AWAY** // DIRECTOR: **DAVID BOWERS, SAM FELL** // GUIÓN: **DICK CLEMENT, IAN LA FRENAIS, CHRIS LLOYD, JOE KEENAN Y WILL DAVIES** // REPARTO: **(V.O.) HUGH JACKMAN , KATE WINSLET, IAN MCKELLEN** // GÉNERO: **ANIMACIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **REINO UNIDO, EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UIP**

Los estudios británicos **Aardman Features** se alían con **Dreamworks Animation**, como ya hicieron en *Wallace y Gromit: La Maldición De Las Verduras*, para traernos una comedia animada, fresca y ágil, destinada tan sólo (¡¿y por qué no?!) a ser disfrutada. Con sutil moralina sin caer en la pretenciosa docencia, ***Ratónpolis*** tiene un argumento único sin excederse en parodias o referencias a otras películas. El filme tira de imaginación para recrear un Londres del tamaño de los roedores, posiblemente, más animados de la historia de las artes audiovisuales. En fin, para toda la familia sin temor a que nos la metan doblada cuando nos acompañan los más pequeños.

# EL PERFUME

## A prueba de ambientación

POR ISABEL GARRIDO

Una de las novelas más famosas de los ochenta se atreve a subirse a la pantalla de cine para traernos los olores de un París de época ambientado en calles, de por ejemplo, Barcelona. A algunos les encantará, a otros, puede que les aburra. En cualquier caso, merece la pena ver el excelente trabajo del director germano Tom Tykwer haciendo que la cámara nos haga prácticamente oler los rincones que tan efectivamente retrataron las palabras de su compatriota Patrick Süskind. Inquietante interpretación del joven británico Ben Wishaw que se atreve a mirar de cara al genial Dustin Hoffman. La voz en *off* de John Hurt remata la faena.



TÍTULO ORIGINAL: **PERFUME - THE STORY OF A MURDERER** // DIRECTOR: **TOM TYKWER** // GUIÓN: **ANDREW BRIKIN, BERND EICHINGER Y TOM TYKWER (BASADO EN LA NOVELA DE PATRICK SÜSKIND)** // REPARTO: **BEN WISHAW, RACHEL HURD-WOOD, DUSTIN HOFFMAN, ALAN RICKMAN, JOHN HURT (NARRADOR)** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **ALEMANIA, ESPAÑA** // DISTRIBUIDORA: **FILMAX**

# CARTELERA

### NO TE LAS PIERDAS

**BORAT**
Haz un esfuerzo y ve a verla en V.O. No te arrepentirás.

**CASINO ROYALE**
La mejor película de la franquicia Bond desde GoldenEye.

**INFILTRADOS**
Martin Scorsese recupera la garra de antaño.

### PRÓXIMAMENTE

**EL PRESTIGIO**
El director de Memento adapta el best seller de Priest.

**APOCALYPTO**
La película de Gibson ha pasmado a la crítica de EE.UU.

**BABEL**
El filme de González Iñárritu será una de las favoritas a los Oscar.

**THE HOST**
La visión coreana del Haigu Eiga (las pelis de Godzilla).

# LOS MEJORES TRAILERS



**LOS SIMPSON: LA PELÍCULA**
www.thesimpsons.com

Fox acaba de poner en circulación el primer tráiler del debut cinematográfico de la familia más famosa de la TV. Sigue sin desvelar cuál será la trama de la película, pero te mondarás de risa con Homer y su bola de demolición.



**BALLS OF FURY**
www.roguepictures.com

Tras el balón prisionero de Cuestión De Pelotas, otro «deporte extremo» (el Ping Pong) inspira una nueva comedia con Christopher Walken ejerciendo de súper villano.



**EVAN ALMIGHTY**
www.evanalmighty.com

La secuela de Como Dios se centra en Evan (Steve Carell), que recibe la visita de Dios (Morgan Freeman) para que construya un arca como la de Noé.



POR BRUNO SOL

# SUPERMAN ULTIMATE COLLECTOR'S ED.



## Todo con lo que podría soñar un fan del hombre de acero

Acompañando al lanzamiento en DVD de *Superman Returns*, **Warner** ha comercializado este exhaustivo repaso a las aventuras cinematográficas del superhéroe de la **DC**. A lo largo de 13 discos, reunidos en una edición de lujo, tendrás la oportunidad de revivir las películas que marcaron tu niñez, tal y como se estrenaron en el cine y como nunca las pudiste ver. La caja metálica incluye la última película de *Superman* y hace un minucioso repaso a las cuatro películas protagonizadas por Christopher Reeve, incorporando más de 20 horas de extras, muchos de ellos inéditos hasta ahora. El verdadero tesoro es poder ver *Superman II* tal cual como la concibió Richard Donner antes de ser despedido del proyecto; aunque el resto tampoco tiene desperdicio, especialmente los cortos animados de los estudios **Fleischer** y una de las películas de George Reeves de la década de los 50, de actualidad gracias al inminente estreno de *Hollywoodland*. Una joya para mitómanos del hijo de *Krypton*.

DIRECTOR: **VARIOS** // GÉNERO: **AVENTURAS** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **WARNER H.V.** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1., INGLÉS 5.1.** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRECIO: **59,95 EUROS** //



PELÍCULA: 4/4 — EXTRAS: 4/4

**LO MEJOR** SUPERMAN II COMO LA CONCIBIÓ DONNER. 20 HORAS DE EXTRAS.
**LO PEOR** VOLVER A VER SUPERMAN IV Y DESCUBRIR QUE ES UN BODRIO.

## PELÍCULAS INCLUIDAS

**SUPERMAN:** La película original de 1978 tal y como se estrenó en los cines de todo el mundo.

**SUPERMAN ED. ESPECIAL:** Con metraje inédito. Es la misma edición que se comercializó en España allá por el año 2001. Lo mejor, las pruebas de cámara de las aspirantes a Lois Lane, con Christopher Reeve sudando a chorros.

**SUPERMAN II:** La versión que todos conocíamos, en la que Richard Lester acabó sustituyendo a Richard Donner como director, tras sus desavenencias con los Salkynd, productores de la franquicia.

**SUPERMAN II: MONTAJE DE R. DONNER:** El plato fuerte del pack. Incluye metraje jamás visto hasta ahora, como la trascendental conversación de Superman con su padre, interpretado por Marlon Brando.

**SUPERMAN III:** El principio de la debacle. El fichaje de Richard Prior convirtió el guión original en una comedia. No te pierdas los comentarios de audio y las declaraciones de los implicados en el DVD 13 en el documental Creerás En El Mito.

**SUPERMAN IV:** Un absoluto horror producido por Cannon, los estudios que firmaron «joyas ochenteras» como Desaparecido En Combate o El Guerrero Americano. Imposible no lanzar una carcajada al ver en acción a Nuclear Man.

**SUPERMAN RETURNS:** Bryan Singer, director de las dos primeras entregas de X-Men, resucita al personaje, en una aventura bastante más oscura que sus predecesoras. Kevin Spacey se desmelena (es un decir) al dar vida a Lex Luthor.



**EXTRAS DELIRANTES >** Los 6 DVD de la caja dedicados a los extras incluyen curiosidades del calibre de un largometraje de George Reeves y el episodio piloto de la fallida serie SuperPup (impagable).

VALORACIÓN



# EL JUEGO DE LOS IDIOTAS

DIRECTOR: **FRANCIS VEBER** // REPARTO: **GAD ELMALEH, ALICE TAGLIONI, DANIEL AUTEUIL, KRISTIN SCOTT THOMAS, VIRGINIE LEDOYEN** // GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **FRANCIA** // DISTRIBUIDORA: **ON PICTURES** // AUDIOS: **CASTELLANO, FRANCÉS (AMBOS EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, FRANCÉS** // PRECIO: **11,95 EUROS** //

Francis Veber lleva más de 30 años haciendo reír al planeta con obras tan magistrales como *La Cena De Los Idiotas* o *Salir Del Armario*. En esta ocasión, el director y guionista francés vuelve a recuperar a su personaje fetiche, Francois Pignon, para convertirle en el protagonista de un montaje, orquestado por un poderoso empresario (Daniel Auteil) al que le han pillado en una foto con su amante, una *Top Model*. El empresario intentará evitar el divorcio, convenciendo a su mujer de que el pobre Pignon, que pasaba por ahí en el momento de la foto, es el novio de la modelo. Como puedes imaginar, viniendo de Veber, el lío no acaba más que empezar...

PELÍCULA >> EXTRAS >>

LO MEJOR DANIEL AUTEIL, COMO EL PERVERSO EMPRESARIO.
LO PEOR ES TAN DIVERTIDA QUE SE ACABA HACIENDO CORTA.




POR **BRUNO SOL**

# SUPER NACHO

DIRECTOR: **JARED HESS** // REPARTO: **JACK BLACK, ANA DE LA REGUERA, HÉCTOR JIMÉNEZ** // GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **PARAMOUNT H.E.** // AUDIOS: **CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS,** // PRECIO: **SIN CONFIRMAR** //

El director de *Napoleon Dynamite* vuelve a dar muestra de su exotismo al recrear las peripecias de un monje/luchador de *wrestling*, en el Méjico de los años 70. La cadena de TV juvenil **Nickelodeon** está tras la producción de este largo, y se nota. ***Super Nacho***, protagonizada por Jack Black (no te pierdas su cuerpo de botijo embutido en unas mallas) es una comedia dirigida a toda la familia, mucho más amable y fácil de digerir que *Napoleon D.* Aún así, es de aplaudir la audacia para recrear el universo de la lucha libre mejicana, a la que se dedica buena parte de los extras de este DVD. Lo mejor de la película, el combate de Nacho y su compadre, Esqueleto, frente a la pareja de enanos peludos.

PELÍCULA >> EXTRAS >>

LO MEJOR LOS COMBATES DE WRESTLING.
LO PEOR EL DOBLAJE EN CASTELLANO. PONLA EN V.O.

POR **BRUNO SOL**

# MONSTER HOUSE

DIRECTOR: **GIL KENAN** // REPARTO: **PELÍCULA DE ANIMACIÓN** // GÉNERO: **THRILLER** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES H.E.** // AUDIOS: **ESPAÑOL, INGLÉS, PORTUGUÉS Y CATALÁN EN D.D. 5.1** // SUBTÍTULOS: **INGLÉS, ESPAÑOL, PORTUGUÉS E HINDÚ** // PRECIO DVD: **17,99 EUROS** // PRECIO UMD: **12,99 EUROS** //

Llega la Navidad y, con ella, un montón de películas animadas. Cuidado con ***Monster House***: es una película infantil, pero los «enanos» en etapa preescolar deberían abstenerse porque algunas de sus secuencias pueden hacer que no duerman bien por la noche. En cuanto a la animación, este largometraje no es precisamente la panacea del hiperrealismo, pero sus personajes cabezones saben mostrar con desparpajo los mejores guiños de adolescentes y niños del mundo real. A algunos les recordará películas como *Los Goonies* o *Exploradores* pero con protagonistas en 3D, añadiendo un montón de extras y una edición para **PSP** en UMD.







POR **ISABEL GARRIDO**

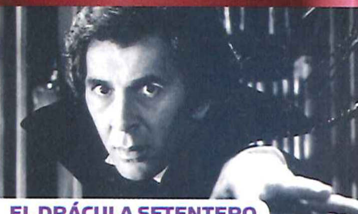
NOTICIAS
# ZONA 2

## ADVENT CHILDREN EN UMD

Tras un sinfín de retrasos, **Sony Pictures** ha anunciado el lanzamiento (y esta vez parece que será la definitiva) de *Final Fantasy VII: Advent Children*, la espectacular película de animación por ordenador dirigida por Tetsuya Nomura y Takeshi Nozué en 2005. El 30 de enero saldrá a la venta en UMD, y en DVD de alquiler. De momento parece que tendremos que esperar a febrero para poder comprar la versión DVD, de la que aún no se ha anunciado el calibre y el número de extras que incluirá. Os mantendremos informados.

## HEDWIG AND THE ANGRY INCH

**Aurum** ha decidido reeditar los mejores activos de su catálogo, dentro de un nuevo sello llamado **Cine Con Mayúsculas**. Junto al relanzamiento de joyas como *Happiness* de Todd Solondz o *Magnolia* de P.T. Anderson, el plato fuerte es el lanzamiento, por primera vez en España, de *Hedwig And The Angry Inch*. John Cameron Mitchell escribió, dirigió y protagonizó en 2001 este musical *punk rock*, toda una obra de culto, acerca de un cantante transexual mal operado (de ahí lo de la pulgada cabreada). La BSO es una verdadera pasada.



## EL DRÁCULA SETENTERO

En enero **Universal** va a estrenar en formato DVD algunos pequeños clásicos de su vasto catálogo, inéditos hasta la fecha en formato digital. Entre ellos, destaca *Dulce Libertad* (una deliciosa comedia protagonizada por Alan Alda, Michelle Pfeiffer y Michael Caine) y el *Drácula* de John Badham, que desató pasiones entre el público femenino a finales de los 70. Frank Langella interpretaba al Drácula más seductor de la historia, enfrentado a un Van Helsing con el rostro de Laurence Olivier.

# ¿QUIÉN SE LO MONTA MEJOR?

**CINCO GRANDES ARTESANOS DE LA MÚSICA HAN SIDO SOMETIDOS A LAS MISMAS PREGUNTAS... DESCUBRE CÓMO SON EN REALIDAD, EN QUÉ SE PARECEN Y EN QUÉ SE DIFERENCIAN. ASÍ SON ELLOS Y ASÍ NOS LO HAN CONTADO**

## Alejandro Sanz

**El tren de los momentos:** «La vida está llena de pequeños trenes y yo siempre tengo la maleta lista», así es como Alejandro interpreta el título de su último trabajo.

**Un lugar para escuchar música:** «Cada música tiene su sitio; la mía me gusta escucharla en el estudio de mi casa, en Miami».

**¿Te ha condicionado el éxito de anteriores trabajos?:** «Al comienzo claro que me afectó, pero aprendes a que el éxito no está en tus manos. Cada disco es como empezar de nuevo y lo único que te preocupa es ser sincero contigo mismo para dejar aflorar todo lo que tienes dentro».

**La inspiración:** «Puede salir a través de un pincel sobre un lienzo o escribiendo sobre un papel, pero esta vez las letras fueron saliendo según iba tocando».

**Un momento:** «Cuando estoy con mi hija, Manuela».

**¿La música tiene una función social?:** «No necesariamente. Cada uno que saque sus propias conclusiones. Para mi la música es mi vocación, mi terapia, sin ella no sé vivir».

**Lo que nunca harías:** «Transcribir en inglés un disco hecho en español para publicarlo en otros países».

**Una canción que sueles tararear:** «No sé, me has pillado».

POR
ANA MÁRQUEZ



# David de María

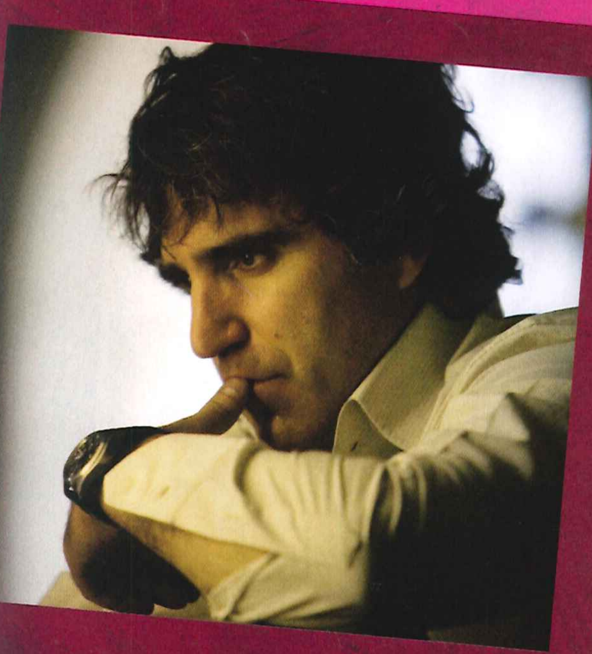
**Caminos de Ida y Vuelta:** Es su último trabajo con el que se ha llevado el Premio Ondas al Mejor Álbum 2006. Es su sexto disco y lo define como «honesto, humilde y maduro».
**Un lugar para escuchar música:** «En un coche mirando al mar, concretamente en uno de los acantilados de Zahara de los Atunes».
**¿Te ha condicionado el éxito de tu canción *Precisamente Ahora*?:** «Esta canción es posiblemente la más popular que compondré en mi vida, pero no dudo de mi capacidad creativa. Pienso, y creo, que la mejor canción es la que aún está por escribir».
**La inspiración:** «Aparece cuando tienes la necesidad de contar algo».
**Un momento:** «Una chimenea con un buen fuego, unas barritas de incienso y un vinito».
**¿La música tiene una función social?:** «Desgraciadamente con una canción no podemos arreglar el mundo, pero sí despertar conciencias».
**Lo que nunca harías:** «Vender mis principios».
**Una canción que sueles tararear:** «Ahora se me ha pegado *Resurrección* de *Amaral*. Lo que me jode es que se me meta en la cabeza un tema de anuncio de televisión».
**Un videojuego:** «De fútbol, *PES*».





# Antonio Orozco

**Cadizfornia:** Así se titula su disco y «es el resultado de lo vivido en este último año». Lo define como «mío, tuyo, nuestro».
**Un lugar para escuchar música:** «En casa, de noche y a un volumen bastante alto».
**¿Te ha condicionado el éxito de tu canción *Devuélveme La Vida*?:** «Te afecta pero no te condiciona. Con Cadizfornia mi dilema fue que sabía lo que quería contar, pero no sabía cómo empezar».
**La inspiración:** «Aparece en cualquier momento, pero para hacer un disco completo y de calidad necesitas entregarte siempre al 100% y tomártelo como un trabajo cualquiera, de ocho horas».
**Un momento:** «Cuando conocí Cádiz, hoy en día esta ciudad es la California del siglo XXI».
**¿La música tiene una función social?:** «Sí. No me considero un cantautor protesta, pero hay temas que me afectan de manera especial y a los que me gusta aportar mi granito de arena».
**Lo que nunca harías:** «Poner límites a la música no tiene sentido. La música está viva y crece contigo».
**Una canción que sueles tararear:** «*Idiota* de *Nena Daconte*».
**Un videojuego**: «El de Melendi, *Gangs Of London*».

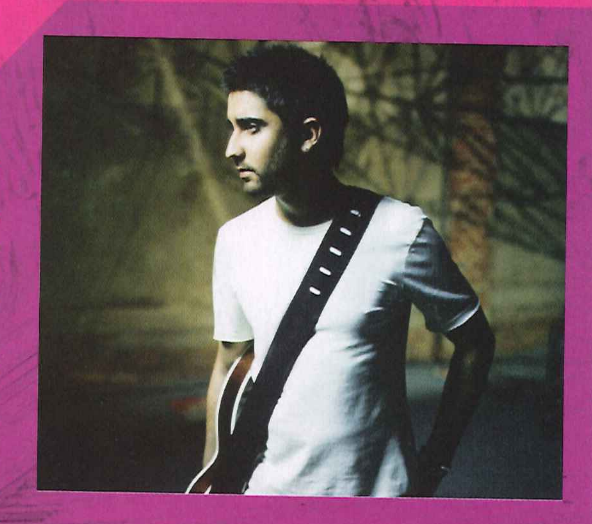


# Mikel Erentxun

**El corredor de la suerte:** «Soy un corredor de fondo, llevo 21 años en este mundo, mi mayor suerte ha sido poder dedicarme a la música». Su último álbum incluye dos discos, uno más acústico y otro más eléctrico y Mikel lo define «*rockero*, clásico y emocionante».
**Un lugar para escuchar música:** «En el coche, a un buen volumen. Es donde más paso el tiempo y donde mejor equipo de música tengo».
**¿Te ha condicionado el éxito de anteriores trabajos?:** «No, pero es difícil empezar de cero».
**La inspiración:** «Aparece cuando menos te lo esperas, pero casi nunca cuando estás con la guitarra en la mano. Si la buscas no aparece».
**Un momento:** «Inolvidable la última gira que hemos hecho en Estados Unidos».
**¿La música tiene una función social?:** «No creo que esa función le corresponda a la música, aunque las letras pueden tener mucha fuerza social».
**Lo que nunca harías:** «No me disgusta del todo, pero sería incapaz de hacer *Reggeaton*, *Hip-Hop* o *Heavy Metal*».
**Una canción que sueles tararear:** «Ahora, *Let Me Out* de *Dover*».
**Un videojuego:** «El *FIFA*, pero ahora sólo lo juego con mi hijo».

# Álex Ubago

**Aviones de Cristal:** «Personal, melancólico y romántico», así define su último trabajo.
**Un lugar para escuchar música:** «En casa, en el equipo de música».
**¿Te ha condicionado el éxito de tu canción *Qué Pides Tú*?:** «Sí, tienes un antes y un después como compositor. Necesitas superarte y buscas otros caminos».
**La inspiración:** «Es cuestión de trabajo, no suelo quedarme parado esperando a que me llegue la inspiración».
**Un momento:** «Abrir la puerta de mi casa (en San Sebastián) después de estar una larga temporada fuera, de gira».
**¿La música tiene una función social?:** «Es evidente que la letra de una canción puede hacerte pensar, pero tener una función social como tal sucedía más en la época de nuestros padres, con cantautores como Serrat o Víctor Manuel...»
**Lo que nunca harías:** «No me cierro puertas a nada, a mí lo que me gusta es hacer canciones».
**Una canción que sueles tararear:** «*Limón y Sal*, de Julieta Venegas».
**Un videojuego:** «*Tomb Raider Legend*».






# REGALAMOS 30 JUEGOS XPLOSIV







Proein y PlayStation 2 Revista Oficial quieren regalarte estas Navidades dos grandes títulos para PSP: Ford Street Racing L.A. Duel y Taito Legends Power-Up . Si quieres conseguir uno de estos 15 packs, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 18 de enero de 2007.



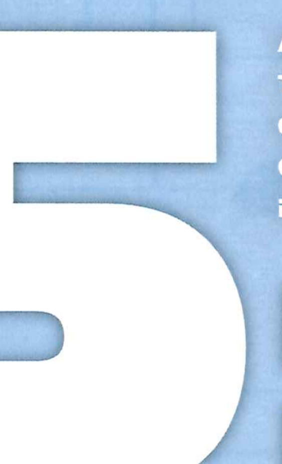

**¿Qué título no pertenece a la marca Xplosiv?**

A) Carol V. Sudoku  B) Taito Legends P.U.  C) Mega Man Z3bO

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra xplosivps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: xplosivps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de enero de 2007.


TEXTO POR
ANA MÁRQUEZ



**AHORA QUE COMIENZAN LAS VACACIONES DE NAVIDAD DEDICA TU TIEMPO LIBRE A LO QUE MÁS TE GUSTA, LA MÚSICA. ESCUCHA A TUS GRUPOS FAVORITOS EN DIRECTO, DA CLASES DE DJ, VIAJA HASTA LA CAPITAL Y MÉTETE EN EL TEATRO PARA VER UN MUSICAL... ¡PREPÁRATE, ESTE MES NO VAS A PARAR POR CASA!**

# 5 PLANES PARA MELÓMANOS

### 1. FESTIVALES

Si pensabas que los festivales eran cosa del verano estás muy equivocado. El 29 de diciembre se celebra en A Coruña (Casa Ardá, Limodre) **Felipop de Invierno 2006**. Allí se darán cita el grupo madrileño Sinfonola 2000 y The Homens, el precio es de 20 Euros. Y el esperado **Festival Actual** inaugura el año 2007. Se celebra del 2 al 7 de enero en Logroño (Palacio de los Deportes) y entre los grupos de cartel se encuentran *Le Punk, New York Doll, Violadores del Verso* y Najwa Nimri. El bono son 40 Euros y podrás asistir a un total de 20 conciertos. Simultáneamente, en Madrid, el 5 de enero se celebra el **Cee'd Winter Festival** (Palacio de los Deportes) con las actuaciones de *Pet Shop Boys, Fangoria, Pastora* y *Nancys Rubias.*

### 2. CONCIERTOS

El 28 y 29 de diciembre Fito y Fitipaldis tocarán en Madrid en el Palacio de los Deportes. También, el 29 de diciembre, en Ermua podrás ver en directo al grupo revelación de 2006, *Nena Daconte*. *Violadores del Verso* viajan hasta Logroño para actuar el 5 de enero. Pasión Vega pasa por San Fernando el 13 de enero y Pablo Milanés toca en La Riviera (Madrid) el 19 de enero. ¡No te los pierdas!

### 3. MUSICALES

Madrid es la capital de los musicales. Unos están más currados que otros, pero todos son dignos de ver. *Los Productores* (Teatro Coliseum) es el gran musical de Mel Brooks, que tanto éxito tuvo en Broadway y Londres, ahora protagonizado por Santiago Segura y José Mota. *Mamma Mía!* (Teatro Lope de Vega) tampoco tiene desperdicio, una simpática trama aderezada con las canciones de *Abba*. El incansable musical de Nacho Cano, *Hoy No Me Puedo Levantar*, y *Fama* (Teatro Calderón) que termina el 23 de enero para dar paso a *We Will Rock You.*

### 4. DE NOCHE

Una buena velada también es ir a cenar y que de fondo se escuche música en directo, como en el restaurante *La Lola* (Valencia). O en *Carpe Diem Lounge Club* (Barcelona) donde los sonidos del *deep house* inundan el ambiente. Otra opción es salir cenado e ir a tomarte un refrigerio mientras escuchas un *unplugged*. En este plan está *Chesterfield Café* (Madrid) o *Mardi Gras* (A Coruña).

### 5. DESATA TU ARTE

Una gran iniciativa. *Gallery's Mode* (Alcañiz, Teruel) pone al servicio de todo amante de la música sus instalaciones. Se trata de un espacio que apoya todo tipo de iniciativas culturales y artísticas. Así, puedes escuchar música *Hip-Hop, Metal*, Electrónica, incluso vinilos de los 80 y 90. Además, puedes dar clases de DJ y pinchar para que los demás escuchen tus mezclas.



**VIOLADORES DEL VERSO >** No te los pierdas en directo, sus rimas cogen más fuerza. Tocan en Logroño el próximo 5 de enero.

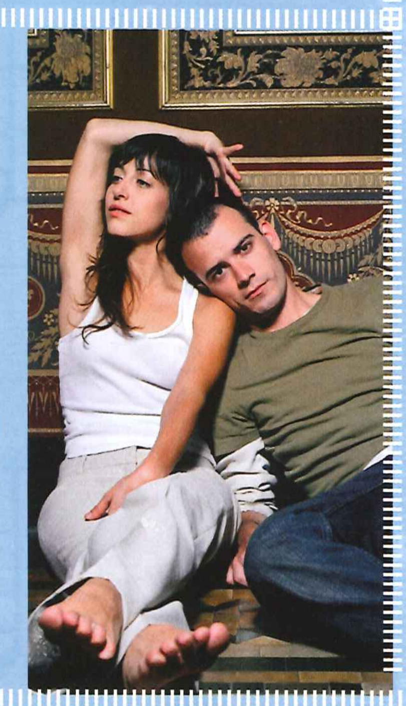


**TEATRO Y MÚSICA >** En cartel actualmente hay cuatro musicales. Las entradas son algo caras, así que antes de comprarlas entérate si te va a gustar.



**UNPLUGGED >** Estate atento, multitud de salas pequeñas celebran acústicos en aforo muy limitado. Son impresionantes.

**CÓMO SER DJ >** En Gallery's Mode (Teruel) dan clases de DJ y, cuando aprendas a mezclar, podrás pinchar allí libremente las veces que desees.



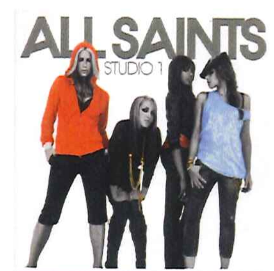
**NENA DACONTE >** Ha recibido el premio Ondas al Grupo Revelación 2006. Si quieres saber por qué, ve a verlos en concierto a Ermua el 29 de diciembre.



# CRÍTICAS

REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA

## CD




### All Saints
**Studio 1**
EMI



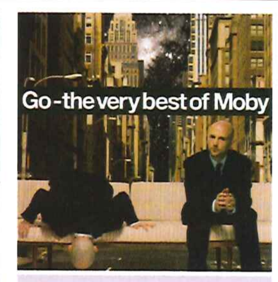
Conscientes de lo durísima que está la competencia en las pistas de baile (recuerda los últimos golpes de cadera de Christina Aguilera o Justin Timberlake), y decididas a olvidar el fantasma de las *Spice Girls*, las cuatro londinenses se ponen al día con esta infecciosa mixtura de R'N'B, *Pop* y aromas jamaicanos, de efectos inmediatos y éxito garantizado. Bien por ellas.




### George Michael
**Twentyfive**
SONY/BMG

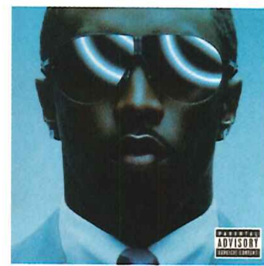


Como colofón de su apoteósica gira de aniversario, la polémica estrella británica celebra sus 25 años en el *Show Business* con este doble Grandes Éxitos, que recoge algunos de sus más sonados aciertos desde la época de *Wham!* hasta la actualidad. A ellos hay que sumar cuatro canciones inéditas, con la mayestática presencia de Sir Paul McCartney en una de ellas. Eso es poderío, y lo demás...




### Moby
**Go - The Very Best**
MUTE RECORDS

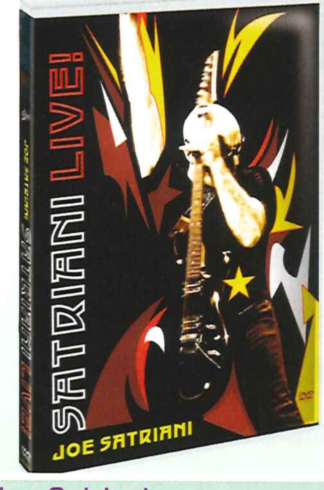
El músico electrónico más solicitado por las agencias de publicidad del mundo reúne sus mayores éxitos televisivos (*Natural Blues, Porcelain*...), más el gancho especial de dos piezas inéditas, con la mítica Deborah Harry (ex *Blondie*) y la trovadora maña Eva Amaral como invitadas estelares. Disponible en formatos CD *Standard* y *combo* CD+DVD que incluye *clips* y reportajes.




### P. Diddy
**Press Play**
WARNER MUSIC

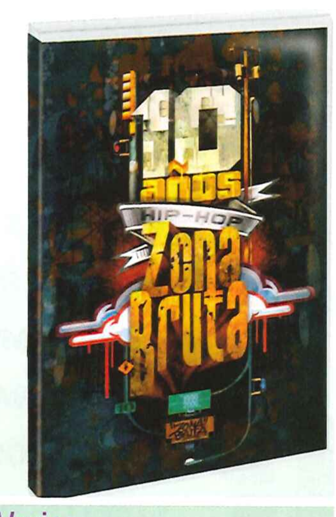
Tras un largo periodo de reflexión, el artista (anteriormente conocido como Puff Daddy) regresa más arrogante, más *funky* y más aguerrido que nunca a las siempre agitadas aguas del *Hip-Hop*, rodeado de la flor y la nata del *Star System* afroamericano (Timbaland, Nas, Jamie Foxx, Mary J. Blige...). Sin duda, este es su disco más sólido y comprometido hasta la fecha. Resistir es vencer, «broders».

## DVD



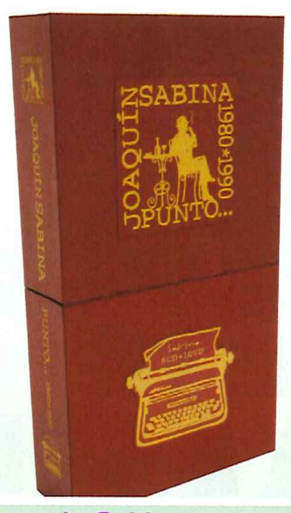

### Joe Satriani
**Live!**
SONY/BMG

Después de incendiar escenarios en compañía de sus viejos compinches de malabarismos guitarrísticos, el monstruo de las seis cuerdas regresa en solitario, con bríos renovados y un flamante repertorio. Está más orientado al *Funk* y al *Jazz* aunque no olvida a la leal parroquia metálica, para la que reserva los punteos más acelerados y los riffs más contundentes. Se trata del concierto-presentación de gira del pasado mes de mayo. Extras jugosos.




### Varios
**10 Años de Hip-Hop**
ZONA BRUTA

La etiqueta más importante del *Hip-Hop* nacional conmemora su primera década de agitación rítmica con esta monumental antología audiovisual (2CD + 2DVD), un documento imprescindible para la comprensión de los orígenes, la evolución, y el imparable crecimiento del género en nuestro país. Desde los pioneros (*CPV, VKR*, Ari, Frank T.) hasta las estrellas de hoy en día (*La Excepción, SFDK, Hablando En Plata, Zenit, Jotamayúscula*...).




### Joaquín Sabina
**Punto... Y Seguido**
SONY/BMG

Nada menos que 18 CD, 2 DVD y 2 libros-guía para orientarse en esta integral (dos cajas gemelas con 9 CD y un DVD cada una) del locuaz cantautor. Reúne, por primera vez, la totalidad de sus álbumes, incluyendo los dos dobles en directo, más dos discos de rarezas variadas, la colección completa de *videoclips* y un aluvión de material audiovisual de diferentes épocas. Se trata del más completo retrato de Sabina. Abrumador.



## SHOPPING EN LA RED

**Insound.** La tienda On-line por excelencia del Rock Independiente. En la sección Archivo hallarás mp3 gratuitos de grupos muy interesantes (www.insound.com).

**Amazon.** El mayor Gran Almacén de objetos culturales en la Red. Variedad insuperable en libros, revistas, películas, discos... no importa lo raro que sea: si existe, Amazon lo tiene. Y, si se sabe buscar, a buen precio (www.amazon.com).

**Duende Latino.** Portal especializado en todas las variantes de la música latina: Flamenco, *Bossa*, Salsa, Canción de Autor... Mención especial a su sección de Libros. Recomendable (www.duendelatino.com).

**All Music.** Curiosa combinación de guía musical y tienda que, además de posibilidad de compra, ofrece biografías y discografías de los artistas, junto con la opción de realizar búsquedas por canción (www.allmusic.com).

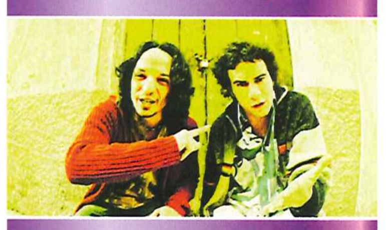
## NOTICIAS



No te pierdas las actuaciones de «Alternativas en Concierto», patrocinado por Sol Música durante el mes de diciembre. Sidonie será uno de los grupos que tocarán.



Se confirma que habrá nueva fecha de concierto en El Ejido de los Rolling Stones.



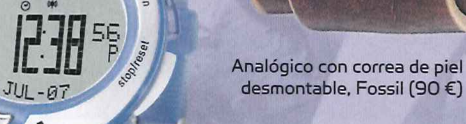
Delinqüentes, Tomasito, Muchachito B. Infierno y K. Veneno, componentes de G-5.

**NO PIERDAS MÁS EL TIEMPO Y PÍDETE UNO**
Hay para todos los gustos y bolsillos. Deportivos, fashion, utilitarios... y desde 30 € a 300 €. Unos poseen tecnología punta y otros apuestan más por tener un look de tendencia. Elige el que más va contigo y no te cortes, ¡pide por esa boquita para que te lo regalen!



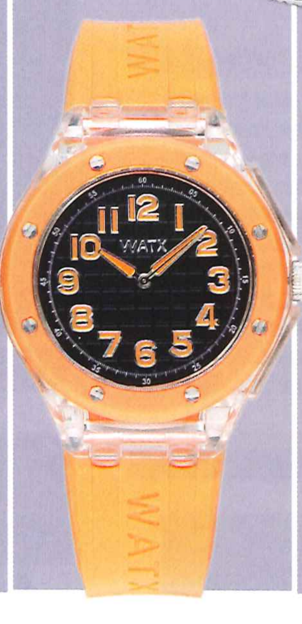
Reloj del equipo Yamaha del Rally Dakar 07, Zodiac (295 €)

Con correa de poliuretano para una mayor ventilación, Adidas (79,90 €)



Analógico con correa de piel desmontable, Fossil (90 €)

Del estilo del Swatch de toda la vida con correa de plástico y muy colorido, Watx (35 €)





De acero y del equipo Ducati, Breil (363 €)

Esfera con estampado de cebra y brillantes incrustados, Animalike (135 €)

# ¿QUÉ QUIERES QUE TE REGALEN?

**COMPRAS COMPULSIVAS, REGALOS INSERVIBLES, HORTERAS... ASÍ SON MUCHOS DE LOS PRESENTES NAVIDEÑOS. TE OFRECEMOS LOS 31 COMPLEMENTOS CON LOS QUE NUNCA FALLARÁS**

**LA SACA NUNCA FALLA**
Para viajeros, deportistas, fashionistas... todo el mundo utiliza este complemento en algún momento de su vida. Sin duda, con este regalo siempre acertarás.

Bolso very cool, Delsey (39 €)

Mochila tipo bandolera, Nike (60 €)

Saco de pana y asa en piel, Oxbow (45 €)

Bolsa de piel, Quiksilver (50 €)

Mochila + estuche a juego, Adidas (29 €)

**PISADAS CON PERSONALIDAD**
Qué mejor momento para renovar el vestuario de tus pies. Pídete unas deportivas, unos zapatos... Cada ocasión requiere un tipo de calzado y hoy en día los diseños se ajustan a todas las tendencias urbanas habidas y por haber.

Botín en piel vuelta, Geox (sin confirmar)

Zapato deportivo en piel, Clarks ( 89 €)

Zapatilla en piel y ante, con el logo dorado, Nike (85 €)

Deportivo, digital y con cristal resistente a rayaduras, Quiksilver (175 €)

Zapatilla relax de malla, Dr. School (35 €)

Bota con original estampado de retales, Converse (80 €)

Zapato deportivo en piel ribeteado en rojo, Levi's (75 €)

**LENTES PARA SOÑAR**
Ya sea verano o invierno las gafas siempre se usan, por lo que es un complemento ideal para regalar. Además, la nueva temporada trae modelos muy espectaculares.

Con montura de metal, Vogue (105 €)

Originales lentes y patillas de metal, New Balance (150 €)

Gafas con montura de pasta, Arnette (89 €)

Gafas de ventisca para esquiar, Quiksilver (99 €)

Diseño aerodinámico, Mormaii (85 €)

Unilentes con montura de pasta, Tommy Hilfiger (99 €)

**CALENTANDO LAS IDEAS**
El frío no ha hecho más que comenzar... aún queda enero y el friolero febrero, así que más de uno agradecerá que le regalen este complemento para combatir las venideras mañanas heladas.

Gorro de lana, Reebok (12 €)

Con visera y de pana, Adidas (19 €)

Gorra de tela vaquera, Liberto (30 €)

Gorra con rejilla de ventilación, Hugo Boss (sin confirmar)

Bolsa deportiva en piel, Fila (46 €)

Gorro de lana con orejeras, O'Neill (50 €)

Gorro de lana con escudo, Levi's (27 €)


TEXTO POR
ANA MÁRQUEZ

# Da la Campanada en...



**ESTE AÑO NUEVO LO PASARÁS EN PARÍS, ROMA, LONDRES... ¡DÓNDE TÚ QUIERAS!**

**COMPAÑÍAS LOW COST A UN CLIC DE RATÓN**
WWW.VUELING.COM / WWW.EASYJET.COM / WWW.RYANAIR.COM / WWW.GERMANWIGS.COM / WWW.MERIDIANA.IT / WWW.TRANSAVIA.COM / WWW.SKYEUROPE.COM

Tú y tus colegas, en el aeropuerto con un traje de noche, doce uvas de equipaje y un billete de avión a precio de ganga. Imagina lo diferente y prometedora que puede ser vuestra fiesta de fin de año. Nada de gastarse 70 € en una *party* de barra libre (¡arg!) donde lo único que puedes llevarte es una resaca y el abrigo de otro. ¿Has oído hablar de las compañías de bajo coste, *low cost*? Busca y rebusca en Internet, *Easyjet*, la española *Vueling*, *Meridiana*, e incluso las tradicionales como *British Airways* o *Air France* te ofrecen vuelos por menos de 70 €. ¿Te atreves?

## LONDRES

Imagina dar las doce campanadas junto al Big Ben o subido en la noria London Eye... Hay fantásticas ofertas para ir a esta ciudad, en British Airways podrás encontrar un vuelo por 42 € desde Madrid o Barcelona. (www. ba.com)

## BERLÍN

Olvida la Navidad peninsular y empápate de las tradiciones alemanas: come ganso rostizado, bebe vino caliente con canela para entrar en calor y, a media noche, contempla el espectáculo de fuegos artificiales para recibir el 2007. Hay vuelos entre 29 y 39 € desde Madrid (www. germanwings.com).

## ROMA

Llegada la medianoche están los que arrojan muebles por la ventana para liberarse de lo malo, los que se intercambian ropa interior roja para augurar un buen año... y al día siguiente un plato de lentejas para tener dinerito en 2007. No te lo pierdas, hay vuelos por 67 € (www.easyjet.com)

## AMSTERDAM

La gente sale a la calle a recibir el año nuevo y la ciudad se ilumina con los colores de los fuegos artificiales que los vecinos encienden de manera espontánea. Lo mejor, pasear por los helados canales. Puedes encontrar vuelos por 40 € en www.vueling.com.

## PARÍS

Un paseo junto al Sena, subir a la Torre Eiffel y prometerte amor eterno... Sin duda, la ciudad de las luces está hecha para enamorados. En Navidad, si buscas bien y con insistencia, puedes hallar vuelos por 59 € (www.ryanair.com)


Es habitual que la ciudad de Amsterdam se vista de blanco para recibir el año nuevo. Lo mejor, dar un paseo por sus canales (40 € apróx.).


Si decides ir a Berlín para celebrar el año nuevo, no te olvides de visitar uno de sus mercados navideños, ¡se remontan al siglo XV! (29 € apróx.)


Cualquier época del año es buena para visitar París, pero en Navidad se viste de gala y la ciudad de las luces se vuelve espectacular (59 € apróx.)


En Roma ten cuidado al pasear por cualquiera de sus Piazzas, la noche de año nuevo sus vecinos tiran objetos por la ventana (67 € apróx.)


Coge tu racimo de uvas y súbete al London Eye, sus impresionantes vistas harán este fin de año inolvidable. (42 € apróx.)


CONCURSO
REGALAMOS
8 LOTES DE JUEGOS RISING STAR
BUBBLE BOBBLE EVOLUTION
PILOT ACADEMY
SPACE INVADERS EVOLUTION
Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial quieren acercarte estos tres flamantes títulos bajo el sello Rising Star para PSP. Si quieres conseguir uno de estos 8 lotes, envía un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 18 de enero de 2007.
¿En qué año nace Space Invaders?
A) 1492 B) 1992 C) 1978
Rising Star Games
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra risingps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: risingps2 A

# Queridos Reyes Magos...

**UN PDA, UN PORTÁTIL O UN REPRODUCTOR MULTIMEDIA SERÁN LOS PROTAGONISTAS DE ESA EPÍSTOLA QUE CON TANTO MIMO ESCRIBES A LOS REYES MAGOS. TE MOSTRAMOS QUÉ ES LO QUE SE LLEVA REGALAR Y QUE TE REGALEN**

## VISTE DE GALA TU PORTÁTIL

**FUNDAS FREEDOM DE TUCANO**

ESPECIALMENTE PENSADAS PARA LOS PORTÁTILES SONY VAIO, LAS FUNDAS DE NEOPRENO DE LA GAMA FREEDOM DE TUCANO SERÁN EL MEJOR REGALO PARA TU ORDENADOR, Y PARA TI. ESTÁN DISPONIBLES TANTO PARA EL EQUIPO VAIO DE 13 PULGADAS COMO PARA EL DE 15'4. WWW.TUCANO.ES - PRECIO SIN CONFIRMAR



## GRÁBALO TODO Y A LO GRANDE

**VIDEOCÁMARA SONY HDD HDR-SR1E**

CON SU DISCO DURO DE 30 GB Y FORMATO DE ALTA DEFINICIÓN PODRÁS CONVERTIRTE EN EL DIRECTOR DE TUS PROPIAS PELÍCULAS. Y ES QUE SUS GRABACIONES SON PERFECTAS PARA VER EN UNA PANTALLA DE LCD DE ALTA DEFINICIÓN. QUEDARÁS DESLUMBRADO POR LA CALIDAD QUE OFRECE LA TECNOLOGÍA HD, ADEMÁS TIENE LA VENTAJA DE GRABAR EN DISCO DURO (CON MÁS CAPACIDAD QUE LAS CINTAS DV TRADICIONALES). HTTP://WWW.SONY.ES - **1.300 €**




## LA ALTERNATIVA AL IPOD DE APPLE



**MICROSOFT ZUNE**

MICROSOFT YA TIENE REPRODUCTOR MULTIMEDIA. CON 30 GB DE CAPACIDAD Y PANTALLA DE 3 PULGADAS, TODO ELLO EN UN TAMAÑO REDUCIDO CON UNOS 150 GRAMOS DE PESO Y HASTA 4 HORAS DE REPRODUCCIÓN DE VÍDEO O 14 DE AUDIO. EL ZUNE SE DESMARCA INTEGRANDO WI-FI PARA COMPARTIR CANCIONES DE MANERA SENCILLA. ADEMÁS, TIENE RADIO Y TIENDA DE CANCIONES EN INTERNET. HTTP://WWW.ZUNE.NET -**285 €**





## CON LA MÚSICA A TODAS PARTES

**SONY-ERICSSON W710**

UN TELÉFONO MÓVIL QUE DISPONE DE UNA CÁMARA DE 2 MEGAPÍXELES, RADIO FM Y UN EXCELENTE ENTORNO MULTIMEDIA PARA REPRODUCIR MÚSICA CON UNA CALIDAD QUE NADA TIENE QUE ENVIDIAR A LOS REPRODUCTORES DE AUDIO CONVENCIONALES. ADEMÁS, POSEE UNA AUTONOMÍA DE FUNCIONAMIENTO DE LAS MÁS NOTABLES DEL MERCADO. WWW.SONYERICSSON.COM - PRECIO SIN CONFIRMAR

## SABE-LO-TODO



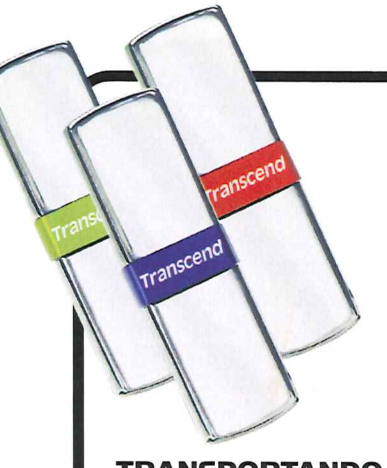
**PELÍCULAS BLU-RAY**

Ya es posible encontrar películas Blu-ray en comercios especializados. Sin ir más lejos en la Fnac, a un precio ligeramente superior al de las novedades en DVD. Sólo resta esperar a PS3 o a unidades lectoras de LG, o Samsung, para disfrutar de la calidad y la interactividad de este nuevo formato multimedia.
www.sony.es

**FELICITACIONES PARA EL NUEVO AÑO**

Corel ha puesto en marcha una página web para los más rezagados en sus felicitaciones. Se pueden descargar postales prediseñadas para personalizarlas y dejarlas listas con el fin de enviar por métodos electrónicos o para imprimirlas como las de toda la vida
www.corel.es/navidad






## TRANSPORTANDO TUS DATOS

### JETFLASH 180 ELITE

UNA LLAVE USB CON HASTA 4 GB DE CAPACIDAD. ADEMÁS DE SU RAZONABLE PRECIO, LLAMA LA ATENCIÓN POR SU ELEGANCIA Y FUNCIONES DE VALOR AÑADIDO. PRIVACIDAD MEDIANTE CONTRASEÑA O COPIA DE SEGURIDAD DE DATOS IMPORTANTES SON SÓLO ALGUNOS DE SUS ARGUMENTOS. DATOS, SÍ, PERO CON ESTILO. HTTP://WWW.TRANSCEND.NL - **110 €**

## NO PIERDAS EL NORTE...

### HP IPAQ RX5700 TRAVEL COMPANION

... NI LOS DATOS, NI LA INFORMACIÓN PERSONAL. ESTE PDA DE HP INTEGRA UN RECEPTOR GPS PARA LLEVAR BUENA CUENTA DE TU UBICACIÓN Y, COMO ES LÓGICO, NO RENUNCIA A SU ESENCIA COMO PDA Y ORGANIZADOR. ASIMISMO, SUS FUNCIONES MULTIMEDIA SON OTROS ARGUMENTOS A FAVOR DEL RX5700 Y POSEE UN DISEÑO RENOVADO FRENTE A MODELOS DE GAMAS ANTERIORES. HTTP://WWW.HP.ES - **594 €**

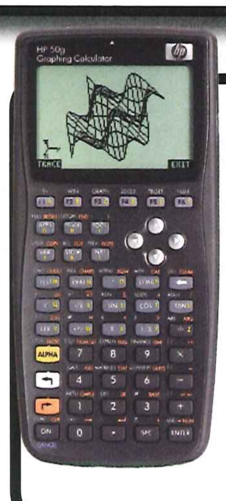



## UN CINE PORTÁTIL

### TOSHIBA QOSMIO G30 HD DVD

SI SE COMBINAN LAS CARACTERÍSTICAS DE UN SISTEMA DE CINE EN CASA, CON LAS PRESTACIONES DE UN PORTÁTIL Y LA ELEGANCIA DE UN DISPOSITIVO ELECTRÓNICO DE CONSUMO, EL RESULTADO ES EL TOSHIBA G30 HD-DVD. UN EXCELENTE PORTÁTIL PARA EL HOGAR, CON LAS TECNOLOGÍAS MÁS AVANZADAS PARA AFRONTAR CUALQUIER TAREA INFORMÁTICA, PERO CON CARACTERÍSTICAS MULTIMEDIA COMO LA REPRODUCCIÓN DE PELÍCULAS HD-DVD, AUDIO DE ALTA FIDELIDAD Y SALIDA HDMI PARA CONECTARLO A LA PANTALLA LCD, O LA TELE DE PLASMA. ADEMÁS, ES SUMAMENTE ELEGANTE Y CON UN ACABADO A LA ALTURA DE SU ELEVADO PRECIO. MERECE LA PENA. WWW.TOSHIBA.ES- **3.000 €**






## SE ACABÓ EMPOLLAR MATEMÁTICAS

### CALCULADORA HP 50G

ESTA CALCULADORA CIENTÍFICA NO VA A HACER LOS EXÁMENES POR TI, PERO SÍ QUE TE AYUDARÁ A PREPARARLOS SI ESTÁS INMERSO EN ESTUDIOS DE FÍSICA, MATEMÁTICAS O ÁLGEBRA. SU CAPACIDAD PARA MOSTRAR GRÁFICOS, REALIZAR CÁLCULOS SIMBÓLICOS Y RESOLVER ECUACIONES SON SÓLO ALGUNAS DE SUS CARACTERÍSTICAS. ADEMÁS, ES PROGRAMABLE PARA ADAPTARLA A TUS NECESIDADES. WWW.HP.ES - **214 €**




## AHORRA DINERO CON INTERNET

### SMC NETWORKS WSKP100

EL USO DE SERVICIOS DE TELEFONÍA EN INTERNET, COMO EL FAMOSO SKYPE, PUEDE SUPONER UN AHORRO IMPORTANTE EN LA FACTURA DEL TELÉFONO. ADEMÁS, YA NO HACE FALTA ESTAR DELANTE DE UN ORDENADOR, PUES CON ESTE TELÉFONO SE PUEDEN HACER LLAMADAS DESDE CUALQUIER SITIO DONDE HAYA UNA RED WI-FI DISPONIBLE. LA VENTAJA, LA GRATUIDAD DE LAS LLAMADAS ENTRE USUARIOS DE SKYPE Y LAS TARIFAS ECONÓMICAS EN LAS LLAMADAS A TELÉFONOS DE TODO EL MUNDO. HTTP://WWW.WIFIPHONE24.COM- **219 €**

## CONÉCTATE A INTERNET EN CUALQUIER LUGAR

### MÓDEM USB HSDPA DE VODAFONE

VODAFONE OFRECE A SUS USUARIOS LA POSIBILIDAD DE CONECTARSE A INTERNET DESDE CUALQUIER UBICACIÓN DONDE HAYA COBERTURA DE TELEFONÍA. CON ESTE MÓDEM USB Y UN PORTÁTIL, CONSULTAR INFORMACIÓN, ENVIAR O RECIBIR CORREOS, O ACCEDER A SERVICIOS DE INTERNET COMO LA COMPRA DE ENTRADAS ES POSIBLE. Y, ADEMÁS, CON UNA VELOCIDAD IGUAL A LA DE MUCHAS CONEXIONES DE BANDA ANCHA COMO ADSL O CABLE. CON HASTA 3'6 MBPS Y DESDE 49 € AL MES EN LA MODALIDAD DE TARIFA PLANA CON LLAMADAS NACIONALES INCLUIDAS, LOS PRECIOS SE HACEN UN POCO MÁS ASEQUIBLES. HTTP://WWW.VODAFONESITES.COM/NAVEGAYHABLA/ TARIFAS SEGÚN PROMOCIONES

### CONECTIVIDAD DE BANDA ANCHA

En los próximos meses es previsible que empiecen a popularizarse las ofertas de conectividad de banda ancha a través de telefonía móvil mediante módems, como el de Vodafone comentado en esta página. La mayor ventaja, poder llevarte la conectividad contigo en viajes y vacaciones, y a un precio interesante.



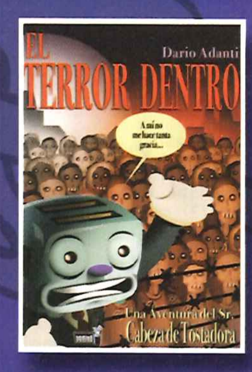
## TU VIDA EN DIRECTO

### CREATIVE LIVE! CAM OPTIA

CON ESTA CÁMARA WEB LA INSTALACIÓN ES AUTOMÁTICA Y DESDE EL PRIMER MOMENTO QUE SE CONECTE AL PUERTO USB ESTARÁ LISTA PARA CHATEAR O PARA HACER DE TU VIDA UN SHOW EN DIRECTO. HTTP://ES.EUROPE.CREATIVE.COM - **79 €**



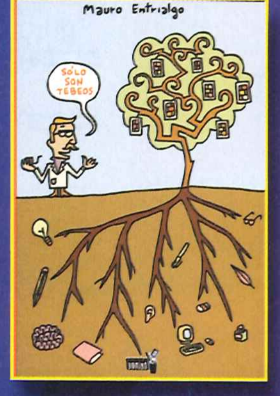
## CÓMICS




### EL TERROR DENTRO

GUIÓN Y DIBUJO: DARIO ADANTI
EDITORIAL: DOLMEN
P.V.P.: 9,95 €

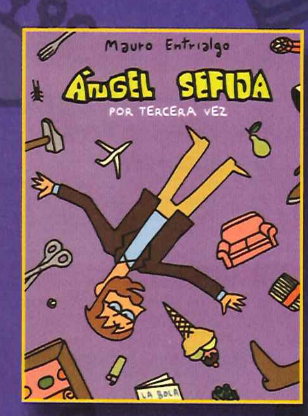
Con el subtítulo de *Una Aventura Del Sr. Cabeza De Tostadora*, el cómic muestra desde las conversaciones de este particular personaje con cráneo en forma de electrodoméstico con su psicoanalista (se nota que el autor es argentino) hasta una surrealista historieta sobre la llegada del Cuarto Reich o la «trepidante aventura subjetiva» en la que el protagonista reflexiona (bellísimamente) sobre su boda con un perro muerto.




GUIÓN Y DIBUJO: MAURO ENTRIALGO
EDITORIAL: DOLMENI
P.V.P.: 12 €

### SÓLO SON TEBEOS + ÁNGEL SEFIJA POR TERCERA VEZ

Este mes repetimos por partida doble, y no es una redundancia, porque por un lado volvemos a traer a uno de nuestros autores nacionales preferidos y, por otro, lo hacemos con sus dos últimas obras, ambas totalmente recomendables. *Sólo Son Tebeos* recoge historietas de Mauro que han ido viendo la luz en los últimos años en publicaciones de índole muy diversa. Como su propio nombre indica, *Ángel Sefija Por Tercera Vez*, es una nueva recopilación de viñetas de este personaje, originalmente publicadas en *El Jueves*.



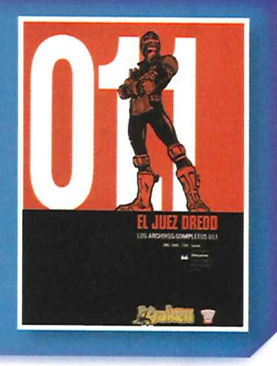

GUIÓN Y DIBUJO: MAURO ENTRIALGO
EDITORIAL: ASTIBERRI
P.V.P.: 12 €

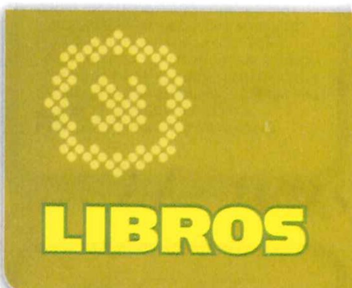
## CUANDO LOS CÓMICS SE LLAMABAN TEBEOS

### EL JUEZ DREDD: LOS ARCHIVOS COMPLETOS 01.1

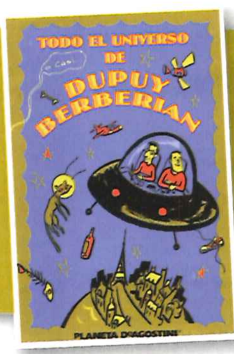
GUIÓN: JOHN WAGNER
DIBUJO: VARIOS AUTORES
EDITORIAL: EDICIONES KRAKEN
P.V.P.: 10,99 €

*El Juez Dredd*, a pesar de ser todo un icono de la ciencia ficción europea más brutalmente sarcástica, no ha tenido mucha suerte en su accidentado paso por nuestro país. Por eso, es doblemente afortunada su edición de forma completa y ordenada. El ***Juez Dredd: Los Archivos Completos*** está compuesta de tomos de 130 páginas que arrancan en su primerísima aparición en 1977, concebida por John Wagner y el español Carlos Ezquerra, en el número 2 del mítico *magazine 2000 AD*. Cuidado, escoria mutante: en *Mega-City Uno* vuelve a imperar La Ley.



## LIBROS




### TODO EL UNIVERSO DE DUPUY-BERBERIAN

**AUTORES:** PHILIPPE DUPUY Y CHARLES BERBÉRIAN
**EDITORIAL:** PLANETA DEAGOSTINI
**NÚMERO DE PÁGINAS:** 240
**P.V.P.:** 25 €

Este libro recoge más de dos décadas del trabajo conjunto de Dupuy y Berberian, lo que abarca bellísimas litografías, bocetos, trabajos publicitarios, imágenes directamente extraídas de sus libretas, catálogos y multitud de trabajos inéditos. Un tomo imprescindible para los seguidores de la pareja gala, o una gran forma de acercarse a su obra para los que aún no la conozcan.

## TOP 10

### NUESTROS PERSONAJES SECUNDARIOS PREFERIDOS

1. SUPERNENA - MORDISQUITOS (FUTURAMA)
2. DOC - DON PATCH (BOBOBO)
3. ANNA - MIKE (VERDE Y UNIOJO DE MONSTRUOS S.A.)
4. THE ELF - JUANITO, JAIMITO Y JORGITO (DONALD)
5. CRONO - SASUKE (NARUTO)





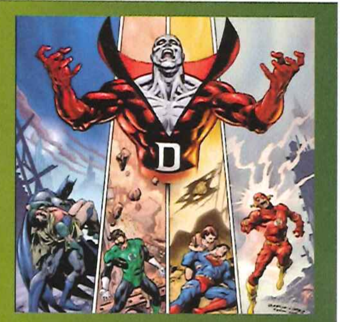





# NOTICIAS

## JESSE CUSTER FICHA POR LA HBO

El canal de televisión americano *HBO*, famoso por sus series, emitirá próximamente una basada en *Predicador*, el famoso personaje creado por Ennis y Dillon para la línea *Vértigo* de **DC**. Aún se desconoce el reparto pero te podemos adelantar que el director será Mark Steven Johnson, el mismo de la versión fílmica de *El Motorista Fantasma* (cuyo videojuego prepara **2K Games**). Además, los dos reputados autores del cómic aparecerán en los créditos como productores ejecutivos de la serie.



Otro superhéroe que cobra vida. La versión cinematográfica de Deadman se confirma con Gary Dauberman como encargado del guión y con nada menos que Guillermo del Toro como productor y posible director. Aunque la producción aún no ha comenzado, la película debería estar lista para su estreno en 2008.

Y más adaptaciones... *Monster* y *20 Century Boys*, las dos grandes obras de Naoki Urasawa también serán llevadas al cine. Esta última se estrenará en 2008 y ya se puede encontrar un *teaser* en la web www.20thboys.com (pinchando en el enlace de la izquierda).



Pocoyó, la serie infantil de animación española vendida ya a más de cien países, ha recibido ocho galardones en menos de un año. El último en llegar ha sido un Premio BAFTA a la Mejor Serie de Animación Preescolar.






Ya puedes encontrar en los quioscos la mítica revista MAD. No es tan buena como otra publicación llamada Xtreme, pero contiene información de cómics...

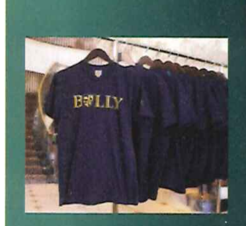
## DESCARGAS




Cuando PS3 llegue a nuestras casas podrás disfrutar con el Sixaxis de la versión descargable del proyecto de carrera de Jenova Chen, una de las grandes promesas del panorama lúdico. Mientras tanto, practica en tu ordenador.

## MERCHANDISING

Cualquier fanático del merchandising y los títulos de RockStar debería conocer ya su «Warehouse». Por si queda algún despistado, dejamos aquí la dirección y algunos ejemplos de lo que podrás encontrar en ella. Los precios, eso sí, no son precisamente módicos. www.rockstargames.com/warehouse













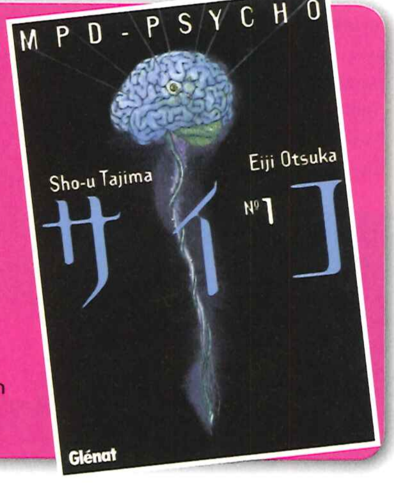


# MANGA

## MPD - PSYCHO

GUIÓN: EIJI OTSUKA
DIBUJO: SHO-U TAJIMA
EDITORIAL: GLÉNAT
P.V.P: 6 €

Protagonizada por un detective con personalidad múltiple (*Multiple Personality Detective*), la historia de este manga (que recuerda a la de la película *Seven*) editado por **Glénat** en entregas bimestrales, sirvió de base a Takashi Miike para crear una teleserie editada ya en DVD y con la participación de Chiaki Kuriyama, la joven actriz que daba vida a *Go Go* en el primer volumen de *Kill Bill*.




**6** JOHN TONES - LOS GOLFOS APANDADORES (DONALD)
**7** LAST MONKEY - MEGARA (HÉRCULES)
**8** AKA - PECHAN (RANMA 1/2)
**9** R.DREAMER - WATSON (SHERLOCK HOLMES)
**10** NEMESIS - PATRICIO (BOB ESPONJA)





■ GAMA > Hay Pandas para todos los gustos, hasta con tracción 4x4.

# FIAT | PANDA | 100 HP



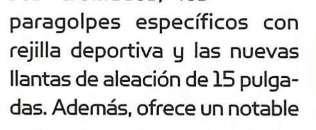
COORDINADO POR MOTOR ZETA

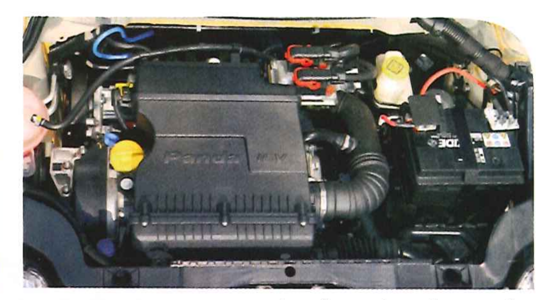
## PEQUEÑO, PERO CON MUCHO NERVIO



| |
|---|
| MOTOR: **1.368 CC (4 CILINDROS)** |
| POTENCIA: **100 CV** |
| ACELERACIÓN 0-100 KM/H: **9,5 S** |
| VELOCIDAD MÁXIMA: **185 KM/H** |
| CONSUMO URBANO/EXTRAURBANO/90 KM/H (L/100 KM): **8,7 / 5,3 / 6,5** |
| DIMENSIONES LARGO/ANCHO/ALTO (MILÍMETROS): **3.578 / 1.606 / 1.522** |
| MALETERO: **206 L** |
| **PRECIO 12.315 €** |
| **WWW.FIAT.ES** |

**Fiat** sigue sorprendiendo con más versiones de este utilitario de gran éxito de ventas. El **HP** entra dentro de ese grupo de pequeños deportivos que aportan un rasgo diferenciador con respecto a sus hermanos de serie. Impulsado por un motor 1.4 de 16 válvulas, el **Panda 100** muestra orgulloso sus cromados, los paragolpes específicos con rejilla deportiva y las nuevas llantas de aleación de 15 pulgadas. Además, ofrece un notable equipamiento de serie como las luces antiniebla, frenos de disco traseros, suspensiones especiales más firmes, neumáticos 195/45-15, volante de piel, cambio manual de seis velocidades, asientos partidos... Por otra parte, la tecla *Sport* (colocada en el salpicadero) ofrece la posibilidad de elegir el ajuste de la dirección y la rapidez de respuesta del acelerador para divertirse con seguridad al volante. La marca oferta cinco colores: negro, rojo, gris, azul y blanco. Por dentro, el volante está tapizado en piel e incluye detalles cromados que le dan un aire muy juvenil. Este modelo también se puede adquirir con un paquete especial llamado *Pandemonio* que lleva pinzas de freno de color rojo, cromados laterales y pedales deportivos.





**UN MODELO ADORNADO CON ELEMENTOS MUY VISTOSOS**



**LOS CREATIVOS.** De izq. a der.: Ignacio del Moral, Verónica Fernández, Xabi Puerta, Aitor Gabilondo y Joan Barbero.

# ZETA AUDIOVISUAL
## CREA UNA DIVISIÓN ESPECIALIZADA EN FICCIÓN PARA TV

Con la puesta en marcha de ficciON TV, Grupo Zeta ha decidido hacer una apuesta firme y ambiciosa por la creatividad, como eje central y prioritario de este nuevo proyecto. Por este motivo, ha fichado a un grupo integrado por cinco creativos y guionistas de gran experiencia y prestigio en el medio televisivo, altamente especializados en la creación, desarrollo, escritura y producción ejecutiva de teleseries. Al frente de ellos estará Xabi Puerta.

Estos cinco profesionales venían funcionando desde 2005 como equipo de creación, bajo el nombre de Gingo Biloba S.L., y tras el acuerdo alcanzado se integran en bloque en Zeta Audiovisual.

Sus componentes son los siguientes:

Xabi Puerta. Creativo, ejecutivo audiovisual y escritor especializado en drama. Ha desarrollado la parte fundamental de su carrera como responsable de contenidos. Fue Director General de Contenidos de BocaBoca, Director General de Pausoka S.A., Director de Desarrollo y Proyectos de esa misma productora y Director de la productora teatral Eolo Teatro. Responsable de la creación, desarrollo, escritura o producción ejecutiva de series y programas emitidos por Tele 5, Antena 3, TVE, La Sexta y cadenas integradas en la FORTA.

Ignacio del Moral. Renombrado escritor teatral y uno de los guionistas más respetados del panorama audiovisual español. Maestro y mentor de otros muchos creativos, ha sido uno de los responsables del florecimiento de la ficción televisiva española desde su labor como guionista de éxitos como Farmacia De Guardia,

GRUPO ZETA ACABA DE CREAR UNA NUEVA DIVISIÓN DE NEGOCIO DEDICADA AL DESARROLLO Y PRODUCCIÓN DE SERIES DE FICCIÓN PARA LA TELEVISIÓN QUE FUNCIONARÁ BAJO EL NOMBRE COMERCIAL DE FICCION TV. ESTA DIVISIÓN SE INTEGRA DENTRO DE LA ESTRUCTURA DE ZETA AUDIOVISUAL, LA EMPRESA DEL GRUPO ESPECIALIZADA EN LA PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES PARA CINE Y TELEVISIÓN

¡Ay, Señor Señor!, Todos Los Hombres Sois Iguales, Querido Maestro o El comisario. Coautor de guiones cinematográficos como Planta 4ª o Los Lunes Al Sol.

Joan Barbero. Reputado y experimentado creativo catalán, ha sido guionista de series de éxito en TV3 (Nissaga de Poder, Pedralbes Centre) y en cadenas de cobertura nacional, como Todos Los Hombres Sois Iguales (Tele 5) o El comisario (Tele 5), entre otras, de las cuales fue coordinador de guiones. Escribió tres películas dirigidas por Ventura Pons: Que t'hi Jugues, Mari Pili?, Aquesta Nit o Mai y Rosita, Please!.

Verónica Fernández. Profesora de guión de televisión en la ECAM, Escuela de Cine y Audiovisuales de la Comunidad Madrileña. Es una guionista de cine y televisión muy reconocida y cotizada tras éxitos cinematográficos como El Bola y televisivos como Hospital Central, A las Once En Casa, Raquel Busca Su Sitio o Cuéntame. Anteriormente trabajó para productoras como Videomedia, BocaBoca, Star Line o Tesauro, entre otras.

Aitor Gabilondo. Este brillante guionista acumula ya una gran riqueza de experiencias profesionales tras su paso por productoras de primer nivel como Mediapro, Globomedia, BocaBoca, Ida y Vuelta, Gestmusic, DeA Planeta o Pausoka y por series como Periodistas, El Comisario, Maneras de Sobrevivir o Génesis. Fue guionista radiofónico en La Ventana (Cadena Ser) y editor para MediaCarlton TV de telefilmes producidos por TV3.

Zeta Audiovisual cuenta con otras dos divisiones: On Pictures, dedicada a la producción y distribución cinematográficas, y que en los dos últimos años ha distribuido con gran éxito películas como Hotel Rwanda, El Método, Match Point y Scoop; y ON TV, especializada en la producción de programas televisivos de entretenimiento, que en 2006 ha vendido programas a televisiones nacionales y autonómicas. En consecuencia, la nueva creación de ficciON TV y su especialización en el género dramático, tanto en su dimensión de gabinete de I+D+i como en su escala productiva, resulta totalmente complementaria con las divisiones audiovisuales existentes en el Grupo.

Con la incorporación de estos cinco nuevos creativos de reconocido prestigio en el sector y la puesta en marcha de ficciON TV, Grupo Zeta quiere hacer patente su decidida apuesta empresarial por el sector audiovisual en términos de creatividad, innovación y excelencia.

# DESPEDIDA & CIERRE

**LOS PLACEBOS YA NO NOS HACEN NADA, NUESTRA REDACCIÓN CADA VEZ PARECE MÁS LA QUINTA PLANTA DE UN PSIQUIÁTRICO: QUE SI LA REINA DE SABA, QUE SI LA ADORACIÓN AL HUEVO DE COLÓN... AQUÍ OS DEJAMOS UNAS CUANTAS PRUEBAS DE NUESTRA LOCURA**

Magia es hacer posible lo imposible... visible lo invisible... es llegar a final de mes pagando una hipoteca... es sacar una paloma de una manga... es sacar un conejo de la chistera... Magia es ocultar al John Tones «El hombre chistorra» detrás de un conejo... Por cierto, ¿Hay caretas de cuerpo entero?

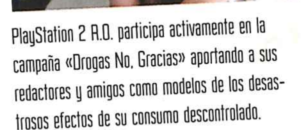
Si no puedes vencer, ni tan siquiera empatar, en el Torneo Tekken, pues toca convencer... sobrecito al responsable de Sony y asunto arreglado. Que no se diga que no lo intentamos.

Como puede verse, Anna fue la única que se encontró en su ambiente rodeada del lujo y estilo de la PlayStation Suite. El resto de la redacción, salvo Last Monkey, desentonó más que «La Esteban» en la Pasarela Cibeles.

No lo separan ni con agua caliente. El pobre De Lucar, hombre solitario y también algo sordo, entendió «Saco de Estrechamiento» en vez de Entrenamiento. Aún sigue enganchado.

Dicen que una imagen vale más que mil palabras y en esta instantánea de nuestro director queda resumida la opinión de muchos de los que no le quieren bien. Ahí lo tienen, feliz como una perdiz y tocando el huevo a dos manos.





PlayStation 2 R.O. participa activamente en la campaña «Drogas No, Gracias» aportando a sus redactores y amigos como modelos de los desastrosos efectos de su consumo descontrolado.

# RESULTADOS DE CONCURSOS

### CONCURSO STEAMBOAT CHRONICLES/WILD ARMS 4

JORGE GÓMEZ RODRÍGUEZ (ALMERÍA)
ALBERTO CASTRO RENTERO (BARCELONA)
JORGE MERINO COLÓN (CÁDIZ)
JOSÉ Mª. VEGA CABAÑAS (CÁDIZ)
JOSÉ Mª MUÑOZ ZAFRA(TOLEDO)
DAVID VÍADIU TRENCH(BARCELONA)
RAMÓN GARCÍA RUIZ(GRANADA)
LAMBERT COMAS FERRAT (GERONA)
MANUEL PAZ LOJO (A CORUÑA)
ABEL SÁEZ PAGÁN (ALICANTE)



### CONCURSO TEKKEN DARK RESURRECTION

**PARTICIPANTES EN EL TORNEO**

OSCAR BERMÚDEZ SOLÓRZANO (MADRID)
RAFAEL ALBAJEZ VARGAS (ALICANTE )
MAURICIO VÁSQUEZ (MADRID)
FRANCISCO JAVIER (MURCIA)
ISRAEL MENÉNDEZ (BARCELONA)
PEDRO SORIANO IBÁÑEZ (MURCIA)

**GANADORES DE 1 TEKKEN DARK RESURRECTION:**

ANTONIO BARREIRO VALDIVIA (CEUTA)
LUIS PERO VILANOVA (LÉRIDA)
MIGUEL SOTO RUIZ (BARCELONA)
AUGUSTO MENEZES (VIZCAYA)
CARLOS LÓPEZ MORENO (MADRID)
CARLOS GARCÍA NAVASCUES (NAVARRA)
DANIEL GOÑI TAPIA (ZARAGOZA)
LONGLONG HUANG (MADRID)
ANTONIO J. MORENO VILLAR (JAÉN)
JOSEP PEYRET MARSAN(LÉRIDA)
LUIS DIOS ABAD (TENERIFE)
JOSÉ M. QUINTELA ARNOSO (A CORUÑA)
DANIEL GUILERA GONZÁLEZ (TARRAGONA)
JOSÉ R. MOLLÁ CORRAL(MADRID)
JUAN FCO. ROMERO VILCHEZ (BARCELONA)
JUAN C. HÉRRAIZ JIMÉNEZ (VALENCIA)
RODRIGO LAMELA SANFACUNDO (LA CORUÑA)
DAVID ARAGÓN JURADO(CÁDIZ)
JUAN J. CABRERA RODRÍGUEZ (L. P. DE G.CANARIA)
KEVIN SÁNCHEZ MERINO (GRAN CANARIA)



### CONCURSO YAKUZA

Mª REMEDIOS ESPÓSITO MENDOZA (LAS PALMAS)
CARMEN GONZÁLEZ ROJAS (TENERIFE)
Mª BEGOÑA PÉREZ MÚÑOZ (CÓRDOBA)
OSCAR NOYA FERNÁNDEZ (LA CORUÑA)
ROSA SANTI MOREJÓN(MÁLAGA)
MARK GÓMEZ VENTURA (TARRAGONA)
JUAN C. DE LA LLAVE HIDALGO -(MADRID)
JOSÉ DUARTE TEXEIRA PEREIRA (GUADALAJARA)
FCO. JOSÉ QUIJADA CABRERA (LAS PALMAS)
RUBÉN GARCÍA SANLÁZARO (MURCIA)
MILAGROS DÍAZ-GUERRA SÁNCHEZ (MENORCA)
LAURA SÁNCHEZ RIVAS(MURCIA)
JAVIER FERNÁNDEZ SÁNCHEZ (ASTURIAS)
JUAN MANUEL PIOSA RODRÍGUEZ (SEVILLA)
SONIA DIEZ ALEJANDRO(LAS PALMAS)
MANUELA MARTÍN GÁMEZ (MENORCA)
VICENTE SAN CRISTÓBAL VAQUER (ISLAS BALEARES)
NIEVES ROJAS CASADEMONT (BARCELONA)
ABDERRAMÁN EL JAY (LAS PALMAS)
NELSON JARA CONSTANTINO (ISLAS BALEARES)



OléMovil.com
Poli NACIONAL
90804 Tu Recuerdo
89291 Me voy
82935 Noches de bohemia
88426 En que estrella estara
89502 Puede ser
89936 Oju lo que la quiero
90951 Santa Claus Llego a...
90189 Y Ahora
82984 Paquito Chocolatero
80143 Criticar por Criticar
90301 Tres corazones
89129 Rebelde
90013 Despertare cuando...
89831 Vengo vengo venenoso
89853 Aire ke respiro
89051 Muñeca de trapo
89560 Liberta
89130 Solo quedate en sil...
83227 Salve Rociera
88627 Besos
Poli CINE/TV
80082 La pantera Rosa
84067 El Exorcista
80017 Mision imposible
80108 Benny Hill
84937 Kill Bill
80039 Rocky
84966 24 - Serie TV
84064 Star Wars
83883 Fraggle Rock
84724 El bueno, feo y malo
83754 Pesadilla antes de...
83834 La abeja maya
80096 Pulp Fiction
84207 El Padrino
84759 Gladiator
84560 Curro Jimenez
84940 Sexo en Nueva York
85606 Vals de Amelie
85529 El ultimo mohicano
Poli Real Artista TOP 10 Título
89806 9030 Paulina Rubio Ni una sola palabra
89222 4858 D. Martin y R. Rosario Dejame verte
89798 8997 Mana Labios compartidos
89075 6622 Shakira Hips dont lie
90816 1481 Melendi Kisiera yo saber
90019 9342 Dover Let me out
90208 9807 David Bisbal Quien me iba a decir
90307 9960 Holly Dolly Dolly song (ievas polka)
90855 1722 Malu Si estoy loca
90325 9699 Alejandro Sanz A la primera persona
Ej: Envía GUAY 9699 al 5888 para que suene la V.O. de A LA PRIMERA PERSONA cantada por ALEJANDRO SANZ
Envía GUAY Código POLI, MÚSICA REAL o SONIDO REAL Al 5888
Ej: Envía GUAY 90804 al 5888 para escuchar TU RECUERDO
Poli HIMNOS
82172 Barcelona
83808 H.España
84489 Els segadors
85220 H. de la legión
83809 Guardia Civil
85507 Partido popular
84436 100 Real Madrid
84094 H. Republicano
90781 H. vasco
82124 Atletico Madrid
84494 La internacional
84362 Champions League
84446 Cara al sol
82123 Athletic Bilbao
84490 Asturias patria querida
89601 Centenario Sevilla F.C
83188 Real Madrid
Poli POP/ROCK
91015 All You Need Is Love
80217 Satisfaction
90031 I don't feel like dan...
80239 The final countdown
80726 No woman no cry
84699 Highway to hell
89377 Dani California
80277 Nothing else matters
90677 Jump
88145 Dont cha
80111 Sweet Child of Mine
91016 Elevation
Poli REGGAETON
85991 Rakata
88189 Rompe
89596 Tu gatita
85145 Pobre diabla
89514 Angelito
86973 Ella y yo
SONIDOS REALES/IMITACIONES
BEBE Adorable carcajada de un bebé gracioso partiéndose
FOX Intro Original de las pelis de la Fox... ¡De cine!
EXORCISTA "¡¡¡Coge el teléfono cabrón!!!... Que lo cojas!..."
TELEFONO Para que tu móvil suene como en casa de tus abuelos
TARZAN El Famosos grito del rey de la jungla. ¡Igual que en la peli!
MACARRA ¡Coge el teléfono de una puñetera vez!
GITANO Ja payo, que llevo lo' malacatone en la fregoneta...
ORGASMO ...Esta chica lo estara pasando muy bien...
Ej: Envía GUAY ORGASMO al 5888 y te costará no ponerte a 100 cuando te llamen
Poli DISCO
89660 Summerlove
88731 Satellites
86041 Love generation
80093 Equador
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
85288 Four to the floor
85048 Enjoy the silence 04
89626 World hold on
41077 46426 45548 37658 36455 46627 45596
37489 37715 42334 41538 41751 36329 47265
Para Siempre
Envía COMIC Código FOTO o VIDEO Al 5888
Ej: Envía COMIC 41077 al 5888 para recibir la CALAVERA
41607 41599 37845 38009
GRACIAS POR NO FUMAR
PARA SIEMPRE
REVOLUCION
TE QUIERO
46950 38917 41272 37026 47068 47271 46945
37605 36927 42941 46634 46507 42813 46946
36497 43063 43067 45634 47287 41922 45639
Menú
TE QUIERO
9199 8788 6140 Opciones Ir a
Envía STILO Código TEMA Al 5888
Ej: Envía STILO 8788 al 5888 para que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por COCHES
3765 9068
También lo más sexy:
DELFINES
MANGASEXY
ESCOTES
MULATAS
KAMASUTRA
DUENDES
MEGATETAS
VESPAS
MACIZAS
BRUJAS
LESBIANAS
CALAVERAS
Ej: Para que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por Duendes, sólo tienes que enviar STILO DUENDES al 5888
¿Que es alguien nacido en Riga?
A: Letón
B: Lituano
C: Lapón
D: Estonio
50 por 15
€16.000 1836
Shangai 2079
Envía CLIK Código JUEGO Al 5888
Ej: Envía CLIK 9585 al 5888 para jugar a toda pantalla con ANASTASIA MAYO
MOBILE BRAIN TRAINER 3607
ANASTASIA MAYO SEXY VEGAS 9585

PRIMER PLANO CREATIVO | EA BLACK BOX STUDIO VANCOUVER, BC

TÍTULO







DATO: 91.000 tipos de pintura para coches

INFORMACIÓN
www.needforspeed.es

COMIENZO DEL PROYECTO
03|01|05

FECHA DE ENTREGA
02|11|06

### aire puro, rueda quemada y óxido nitroso

Con las ciudades saturadas de carreras callejeras y los circuitos de drift legalizados, los auténticos tuners deciden emigrar a las montañas... Mejor dicho, a los cañones, donde todo empezó décadas atrás con las carreras japonesas.

En un circuito, un drift bien ejecutado es una maravilla de la física y desborda espectacularidad, pero en un camino montañoso, el riesgo y la adrenalina se multiplican por 1000.

En las carreras callejeras, una mala noche termina con la poli confiscándote el coche y destrozándotelo. En los cañones, una mala noche termina con un barranco de 60 metros y el coche destrozándote a ti.

### imprimación, tornillos y puntos de soldadura

Como muchos de nosotros, Andy Blackmore dibuja coches, sólo que él lo hace muchísimo mejor. Blackmore es uno de los diseñadores del estudio EA BLACK BOX de Vancouver. Antes trabajaba para McLaren y ahora se pasa el día creando y visualizando increíbles imágenes de coches exóticos, american muscles y japoneses. En Need for Speed Carbono, Blackmore ha añadido más de 200 bocetos artísticos.

Aquellos jugadores a los que les guste ensuciarse las manos podrán utilizar la revolucionaria herramienta Autosculpt™ en el garaje de Need for Speed Carbono. Moldea en tiempo real los kits de carrocería, capós, tomas de aire o cualquier otro detalle creado por Blackmore y su compañero Mike Hayes. Según Blackmore, lo mejor de trabajar en el mundo digital es que puedes dejar de lado la legalidad.

# LA LUCHA POR LA CIUDAD SE DECIDE EN EL CAÑÓN.

**equipos** | Puro talento para ganar carreras. Sólo reclutando un equipo sólido construirás el camino hacia la victoria.

**lanzador**
Buen jugador de equipo. Crea la fuerza aerodinámica que te catapulta a la cabeza del pelotón.

**explorador**
Siempre alerta. Conoce el mapa a la perfección y sabe encontrar atajos.

**bloqueador**
Duro. Agresivo. Convierte la vida de tu rival en un infierno y te despeja el camino.

**inventor**
Maestro de las modificaciones. Añade kits de carrocería, tomas de aire, tubos de escape, alerones...

**mecánico**
Sabe darle potencia a tu motor. Tiene buenos contactos y consigue descuentos en coches y repuestos.

**manipulador**
Te quita a la poli de encima... También consigue dinero extra cuando ganas alguna carrera.



























GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS.

